1998年 6 月 1 日発行（毎月 1 回・1 日発行）第 4 巻第 6 号／通巻37号

SNK公認[NEO・GEOオフィシャル情報誌]

# 月刊 NEO·GEO FREAK ネオジオフリーク

1998 6月号 590yen 芸文社

HYPER NEOGEO 64

リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS 特別付録 スペシャルポスター

NF用語辞典III

ネオジオフリーク創刊3周年記念特別企画

声優連載スペシャル 生駒治美"碧い砂時計" 安井邦彦"遊びは終わりだ!!" 野中政宏"へへ、燃えたろ?"

特集●KOFデータファイル vol.2

メタルスラッグ2
ブレイジングスター
オフビートレーサー
ザ・キング・オブ・ファイターズ京

全キャラ連続技&対人戦攻略&性能評価

リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS




闘いが俺を強くする。
サウスタウンに新たな参戦者[THE NEWCOMERS]現る!
RB2
THE NEWCOMERS
REAL BOUT 餓狼伝説 2
TM
ネオジオ専用ロムカセット 好評発売中 価格32,000円(税別)
※発売日及び価格は予告なく変更される場合があります。
©SNK 1998
シリーズ最新作『リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS』、ネオジオに登場!!





Nintendo GAME BOY
Super GAME BOY
スーパーゲームボーイ
通信ケーブル対応(対戦)
ゲームボーイ専用カートリッジ
熱闘
DEADHEAT FIGHTERS
リアルバウト
餓狼伝説
SPECIAL
TM
リアルバウト餓狼伝説スペシャル
NOW ON SALE 価格:3,980(税別)
ゲームボーイ初!?「2ラインシステム」を実現!
手前、奥というライン(戦闘フィールド)が存在し、相手の攻撃を事前に察知し、ライン移動で攻撃をかわし、反撃に持ち込む。
オリジナル同様、「コーナーバトル」を再現!
バトルフィールドの両サイドに障壁を設けて、相手に連続技を決め、障壁も破壊させると、相手を気絶させ行動不能にする事ができる!
熱闘 キング オブ ファイターズ'96
価格 3,980(税別)
©SNK 1996 REPROGRAMMED ©TAKARA CO.,LTD.1997
大好評発売中
あそびは文化 タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16 ※価格は希望小売価格です。
©SNK 1996. REPROGRAMMED ©TAKARA CO.,LTD.1998
たのしさいっぱいタカラのホームページ http://www.takaratoys.co.jp
●ゲームボーイは任天堂の商標です。
Super GAME BOY スーパーゲームボーイ
スーパーファミコンとスーパーゲームボーイシリーズを使えば、テレビでゲームボーイのゲームを楽しむことができます。
タカラの商品はこども商品券で
TAKARA

# NEO·GEO FREAK 6月号



★=プレゼントのあるページを表しています
☆=賞品制度を導入している投稿ページを表しています

表紙●リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS ©SNK 1998
表紙デザイン●山田幸廣(PRIMARY GRAPHICS)

声優インタビュー

# 金月真美(きんげつまみ)

## 香緋は喜怒哀楽がはっきりしていて私と似てるんです(笑)

餓狼シリーズ久々の新キャラの1人、李香緋。このおちゃめで元気な中華娘の声をあてるのは、ゲーム界でも超人気声優、金月真美さん！
色々なゲームキャラクターを演じている金月さんは、この李香緋が格ゲーキャラ初挑戦とのこと。その辺のことも含めながらいろんな話を聞いてきたぞ！



**金月真美**

誕生日：4月2日
血液型：O型
出身地：兵庫県
身長：156㎝
趣味：写真を撮ること
特技：英語、ジャズダンス
所属：株式会社大沢事務所
担当ネオジオキャラとゲーム名：李香緋／『リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS』
その他の仕事：アニメ／『BURN UP EXCESS』（マキ）、『ブルーシード』（神林礼子）、『プリンセス・ナイン』（氷室いずみ）



李香緋

『リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS』
©SNK 1998

### 高校が芸能活動禁止!? 声ならバレないとはじめたナレーション業

──この世界に入ったきっかけを教えてください。

「もともとお芝居がすごく好きで劇団に入って高校まで子役をやっていました。ですが、私が通っていた高校が、芸能活動禁止だったんですよ。でも、お芝居は続けたくて〝どうしよう、困ったな〟と悩んでいた時に、事務所の社長が〝声だけなら分かんないよ！〟っていってくださったんです。そのアドバイスから、CMのナレーションの仕事をするようになりました。

高校を卒業してからも流れのままにナレーション業を続けていたんですが、ある時ゲームのお仕事をいただきまして…。そのことがきっかけで声優としてお仕事をするようになりました。

同じ声の仕事と思っていたんですが、ナレーションと声優の仕事はずいぶん感じが違ってるんですよ。やっぱり声だけで芝居をするっていうのは、最初とまどいましたね」

──どの辺が特にとまどいましたか？

「普通のお芝居の勉強はやっていましたけど、声だけの芝居に関しては、何も勉強してなかったわけですから、どうやればこういう風に聞こえるのかが分からなくて困りましたね。実際オンエアを聞いてみても他の方々と全然違うし。〝何が違うんだろう〟っていつも悩んでました。今でもそうなんですけど、はじめた当初はその辺がむちゃくちゃ難しかったですね。

でも、一度は学校の事情で遠ざかることになったお芝居が、またできるようになったのですごく楽しいです」

### 香緋は明るくておちゃめな3枚目!?

──李香緋に対して持っているイメージを教えてください。

「最初にゲームのキャラクター設定を見せていただいた時は、すっごいあっけらかんとした元気でおちゃめな女の子なんだと思っていたんです。

でも、今回ラジオドラマをやらせていただいて、明るくっておちゃめだっていうところは変わらないんですけど、すごい正義感の強い女の子なんだなって思いました」

──自分と重なる部分はありますか？

「あります。香緋って喜怒哀楽がむちゃくちゃ分かりやすいんです。怒ってる時は怒ってる、うれしい時は本当にうれしいというのがよく表現に出る子なんですけど、その辺が似てますよ（笑）。

私も喜怒哀楽がすっごい分かりやすいんです。だから理解しやすかったですね（笑）」



格ゲーキャラ初挑戦の心境を楽しそうに話してくれたぞ

# ▶声優インタビュー　金月真美



――役作りはどんなことに気をつけましたか?

「あまり女の子女の子しないように気をつけました。結構ボーイッシュな面のある子なので、一つ一つの言葉が元気よくなるようにしたつもりです。彼女の持つ、潔さみたいなものが全面に出るといいなと思って演じました。

あと、キャラ設定のイラストを見ていて、3枚目的なところを持っている子だと感じたので、その部分は絶対に広げてあげたいなと思いました」

## 念願の格ゲーキャラー "気"を放つかけ声がやりたかったんです!

――格ゲーのキャラボイスは初めてだったということですが…?

「そうなんです! でも前々からやりたかったんですよ!

格闘ゲーム特有の"たぁー!"とか"てい!"というかけ声を出してみたくてな。

私自身は、格闘ゲームで遊ぶことって今まであまりなかったんですが、こういう"はぁー!"って手を前に突き出して気を放つみたいなものにちょっと惹かれてました。香緋にもそういう技があったので、すごくうれしかったですね」

――ボイスの収録はどうでしたか?

「楽しかったです。ただ、ちっちゃいキックと大きいキックの差とか、叩かれた時の声が難しかったです。

普通に生活していたら、あんまり人を殴ったり蹴ったり、逆に殴られたりしませんからね。その辺の感覚をつかむのが難しかったです。

男の子だったら、そういうけんかも多少するんでしょうけど、女の子はないですからね(笑)」

――収録中のエピソードなどあったら教えてください。

「たまたまといったら変なんですが、私の収録をした時に、音楽の収録もあったらしく、収録をしたのが、音楽も録れる大きなスタジオだったんですよ。それで中に入った時に"こんな大きいところでやるんだ"って思ってたら、実際に私が使ったのは、大きなスタジオの中にある、ちっちゃい小部屋だったという(笑)。

それで、"あっ、なんだこっちなんだ"って、ちょっと寂しかったのをすごくよく覚えてます。なんか広いスペースがあるのに、別室に入っちゃったという感じでした」

――気に入っている台詞はありますか?

「この子おもしろいんですよ。『真心牙』という技を失敗すると結ってる髪が乱れちゃうんです。それを"めんどくさいな"って直して、また闘いに戻っていくんですけど、それが可愛くて好きです。動きが速くて、よ~く見てないと分かりづらいんですけどね」

「ハァーッ!!」っというかけ声は気持ちよかったとのこと

## 愛車はオープンカー! これからがドライブの季節です!

――ゲームはやりますか?

「声優をはじめてからやるようになりました。それまで、全然縁がなかったんですが、自分が声をあてるようになってから、ゲームをやるようになりました。やっぱり自分の出演したゲームって、やってみたいじゃないですか(笑)。

出演作以外でやるゲームは、シューティングや落ち物系のパズルが多いですね。

でも、下手なんですよ。どれをやっても1面から先にいけなかったりして…。シューティングなんかは、よく地面に激突したりしてます。自分でもなんで? って思うんですけどね(笑)」

――写真を撮るのが趣味と聞きましたが…?

「あんまり凝った物とかは撮ってないんです。だいたい、自分がいて楽しい場所というか、今この瞬間を残しておきたいと思った時の写真をよく撮ってます。だから、いつも仲間がわーっといて、自分はあまり写ってないという写真が多いですね(笑)。

あとは、花をよく撮ります。町中を歩いていて、"かわいい"とか"これきれいだな"って思うとつい撮っちゃうという感じです」

――最近、凝ってることなどありますか?

「やっと春が巡ってきたので、そろそろ車の運転もがんばらなくっちゃと思っています。免許も車も持っているんですけど、今まであまり運転してなくて、みんなに車が腐るまでいわれました(笑)。



香緋として歌も歌っているのでそちらもチェック!



サインには香緋の名前も入ってるぞ!

私の車ってオープンカーになるんですが、車を買ったのが冬だったので、チャンスがなくてずっと開けてなかったんですよ。でも、ようやく暖かくなったので、先日桜が満開になった時を見計らってやっと開けてみました。それで開けたままドライブにいったんですけど、すごくきれいで気持ちよかったです。

運転するのは楽しいんですが、1人だと不安なので今は必ず友達に乗ってもらってます(笑)。いずれは1人でも横浜方面にいけるようになるのが当面の目標です」

――最後にファンの方に一言お願いします。

「香緋は、すごい元気がよく、かわいいキャラなので私自身もすごく気に入っています。皆さんも、応援しつつ一緒に闘ってください!」

**インタビューの感想**

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「金月真美インタビュー」係

隠された人間関係の謎を暴く!

# KOF データファイル

## vol.2

## [友情パワー編]

今回の[友情パワー編]は、援護攻撃の際に使用する相性表を使用し、KOFワールドのさまざまな人間関係を割り出していこうという試みだ。

ただし『KOF'94』『KOF'95』についてはキャラごとの相性が存在しないため、今回は『KOF'96』『KOF'97』の2作品についてのみ考察している。

**注意!**

本文中では「100%援護にくる(本文中○)」を2ポイント、「50%の確率で援護にくる(本文中△)」を1ポイントとして計算。

'96はちづるとゲーニッツを含む29人、'97は暴走キャラ、オロチチームを含む34人から算出した。



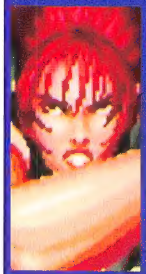
## 人望

「自分がピンチの時、どれだけ援護にきてくれるか」を人望とみなし、人望がある者を「人気者」、ない者を「一匹狼」として考察した。

### 一匹狼 作品別ベスト3

'97の暴走キャラー位は納得。ちなみに同率3位にシェルミーがいないのは紅丸の△があるため。また一匹狼といってもニューフェイス(オロチ)のチーム仲は良く、お互いに○である。

'96のボスチームも、少しは彼らの仲の良さを見習って欲しいものだ。




| | | |
|---|---|---|
| 1位 | 暴走庵 | 2P |
| | 暴走レオナ | 2P |
| 3位 | 七枷社 | 12P |
| | クリス | 12P |
| | オロチ社 | 12P |
| | オロチクリス | 12P |





| | | |
|---|---|---|
| 1位 | ギース・ハワード | 4P |
| | ヴォルフガング・クラウザー | 4P |
| | Mr.ビッグ | 4P |

### 人気者 作品別ベスト3

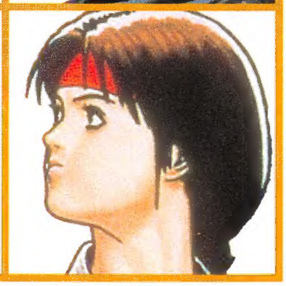
ユリをはじめとする女性陣を見事にけちらし、'97で1位の座に輝いたのはあの山崎。

なんとも意外な結果だが、その勝因は〃実は幅広い層から△を得ている〃ことにある。というか、助けにこないのはボガード兄弟とキムに庵、暴走キャラだけなのだ。○はチャンとチョイだけなのに…。

| | | |
|---|---|---|
| 1位 | 山崎竜二 | 29P |
| 2位 | ユリ・サカザキ | 28P |
| | 不知火舞 | 28P |
| | キング | 28P |



| | | |
|---|---|---|
| 1位 | ユリ・サカザキ | 28P |
| 2位 | 不知火舞 | 27P |
| | キング | 27P |

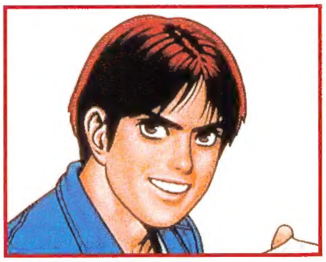


## 変化する人間関係

年は取らなくても（?）、時は確実にたつKOF。それに伴い、人間関係も徐々に移り変わっていく。

ちなみに'96から'97になる時に変化したラインは、すべて好転化したもの。何気にみんな仲良くなってるんすね。

特に「よかったな、うんうん」と肩でも叩いてやりたくなるのがケンスウ。そう、アテナ→ケンスウのラインが△から○にランクアップしたのだ。ちなみにサイコソルジャーチームはこのラインだけでなく、チン→アテナ＆ケンスウ、アテナ＆ケンスウ→チンのラインも'97になって△から○にアップ。鉄壁のチームワークを誇るようになった。



長年の努力が報われ（?）、ついにアテナからの援護が○に

### '96→'97で変化した人間関係

| | |
|---|---|
| ジョー→テリー | ：△⇨○ |
| ジョー→アンディ | ：△⇨○ |
| ユリ→リョウ | ：△⇨○ |
| ラルフ→クラーク | ：△⇨○ |
| クラーク→ラルフ | ：△⇨○ |
| アテナ→ケンスウ | ：△⇨○ |
| アテナ→チン | ：△⇨○ |
| ケンスウ→チン | ：△⇨○ |
| チン→アテナ | ：△⇨○ |
| 舞→ちづる | ：△⇨○ |
| 舞→キング | ：△⇨○ |
| キング→ちづる | ：△⇨○ |
| キング→舞 | ：△⇨○ |
| ちづる→舞 | ：△⇨○ |
| ちづる→キング | ：△⇨○ |



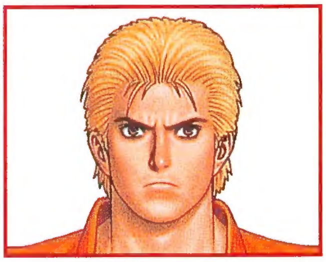
いつの間にかとっても仲良しさんになっていたちづると舞＆キング

これと同様の変更が見られるのが新女性格闘家チーム。

ちづるが同じチーム内にいなかったこともあるが、'96ではすべてのラインが△だったこの3人。'97でもチームストーリーを見る限りでは舞＆キングとちづるってあんまり仲がいいような印象は受けない。

しかし実際に相性表を見ると、なんと'97ではすべてのラインが○になっている。なんだ、本当は仲いいんじゃん。それよりも舞とキングが'97で初めて○同士になったということの方が意外か。

そういえばやっとユリ→リョウのラインが○になり、ここに美しき兄弟愛が完成された。でも相変わらずユリ→ロバートのラインは△のまんま。『龍虎外伝』の時の仲むつまじさはいったいどこにいってしまったんだろうか。ラルフとクラークもお互いのラインが○にアップ。さすが「クロスチェンジャー！」なんて叫ぶだけのことはある。昔（というか『怒』時代）、「生き残るためなら味方でも倒す」なんていっていたのがウソのよう。



よかったねえお兄ちゃん。幼い頃からの苦労が報われた!?

## 人情

こちらは人望とは逆に「他人がピンチの時にどれだけ援護にいくか」を人情とみなし、人情がある者を「人情家」、ない者を「薄情者」とした。

### 人情家 作品別ベスト3

2年ともまったく一緒のランキング。しかしこの3者、「人情家」というにはどうも雑念が入りすぎてる気も…。

ちなみにチャン＆チョイはほとんどの悪者に対して、紅丸はほとんどの女性に対して○である。さらに△とはいえ、チャン＆チョイは暴走キャラにまで援護しにいくのだ！

### 薄情者 作品別ベスト3

両年とも納得（?）の顔ぶれがそろう薄情者ランキング。ここに挙げられた者すべてが〝誰にも援護にいかない〟という強者ぶりだが、やはりダントツは人気者ランキングでも1位を取った山崎だろう。その姿勢はまさに〝キング・オブ・薄情者〟にふさわしい（嬉しくないか）。

### KOF'97

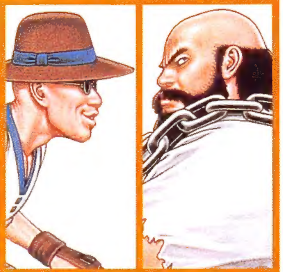


**薄情者**

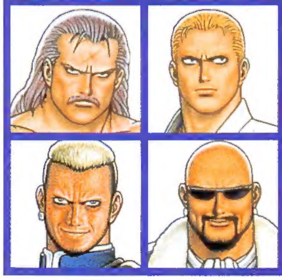
1位
山崎竜二 0P
八神庵 0P
暴走庵 0P
暴走レオナ 0P

**人情家**

1位
チャン・コーハン 41P
チョイ・ボンゲ 41P
3位
二階堂紅丸 33P



### KOF'96



**薄情者**

1位
ギース・ハワード 0P
ヴォルフガング・クラウザー 0P
Mr.ビッグ 0P
ゲーニッツ 0P

**人情家**

1位
チャン・コーハン 33P
チョイ・ボンゲ 33P
3位
二階堂紅丸 30P



## 援護攻撃相性表

戦闘中のキャラクター

| | 紅丸 | 大門 | テリー | アンディ | ジョー | リョウ | ロバート | ユリ | レオナ | ラルフ | クラーク | アテナ | ケンスウ | チン | 香澄 | 舞 | キング | キム | チャン | チョイ | 庵 | マチュア | バイス | ギース | クラウザー | ビッグ | ちづる | ゲーニッツ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | × | × | × | △ | × |
| | | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ | ○ | △ | △ | ○ | △ | △ | ○ | ○ | ○ | △ | △ | △ | × | △ | △ | × | × | × | ○ | × |
| | △ | | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | × | × | × | △ | × |
| | △ | △ | | ○ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | × | × | × | △ | × |
| | △ | △ | ○ | | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | × | × | × | △ | × |
| | △ | △ | △ | △ | | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | × | × | × | △ | × |
| | △ | △ | △ | △ | △ | | △ | ○ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ | △ | △ | △ | × | × | × | × | × | × | △ | × |
| | △ | △ | △ | △ | △ | △ | | ○ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | × | × | × | △ | × |
| | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ | ○ | △ | △ | △ | × | × | × | × | × | × | △ | × |
| | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | × | × | × | △ | × |
| | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ | | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | × | × | × | △ | × |
| | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ | △ | | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | × | × | × | △ | × |
| | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | × | × | × | △ | × |
| | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ | | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | × | × | × | △ | × |
| | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | × | × | × | △ | × |
| | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | | ○ | ○ | △ | △ | △ | × | × | × | × | × | × | △ | × |
| | △ | △ | △ | ○ | △ | △ | △ | ○ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | | △ | △ | △ | △ | × | × | × | × | × | × | △ | × |
| | △ | △ | △ | △ | △ | ○ | △ | ○ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | | △ | △ | △ | × | × | × | × | × | × | △ | × |
| | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | | △ | △ | × | × | × | × | × | × | △ | × |
| | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | | ○ | ○ | △ | △ | ○ | ○ | ○ | △ | ○ |
| | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | ○ | | ○ | △ | △ | ○ | ○ | ○ | △ | ○ |
| | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | | △ | △ | × | × | × | × | △ |
| | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | | △ | × | × | × | × | △ |
| | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | | × | × | × | × | △ |
| | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | | × | × | × | × |
| | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | | × | × | × |
| | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | | × | × |
| | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | × | × | | × |
| | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | |

## 使用データ一覧

## ●報われない人々(KOF'96)

| | | |
|---|---|---|
| チャン<br>チョイ | →○<br>←× | 庵/ギース/クラウザー<br>ビッグ/ゲーニッツ |
| 紅丸 | →○<br>←△ | ユリ/レオナ/アテナ/香澄<br>舞/キング/ちづる |
| リョウ<br>ロバート | →○<br>←△ | ユリ |
| ラルフ<br>クラーク | →○<br>←△ | レオナ |
| 香澄 | →○<br>←△ | 舞<br>キング |
| ケンスウ | →○<br>←△ | アテナ |
| キム | →△<br>←× | チャン<br>チョイ |
| ちづる | →△<br>←× | 庵 |
| 庵 | →△<br>←× | ゲーニッツ |
| マチュア<br>バイス | →△<br>←× | 大門/テリー/アンディ/ジョー/リョウ<br>ロバート/ユリ/レオナ/ラルフ/クラーク<br>アテナ/ケンスウ/チン/香澄/舞/キング<br>キム/ゲーニッツ |

## ●報われない人々(KOF'97)

| | | |
|---|---|---|
| チャン<br>チョイ | →○<br>←× | 社/シェルミー/クリス/山崎<br>庵/オロチ社/オロチシェルミー<br>オロチクリス |
| 紅丸 | →○<br>←△ | ユリ/レオナ/アテナ/ちづる<br>舞/キング/マリー |
| ジョー | →○<br>←△ | テリー/アンディ |
| アンディ | →○<br>←△ | 舞 |
| ロバート | →○<br>←△ | ユリ |
| 真吾 | →○<br>←△ | 京 |
| ラルフ<br>クラーク | →○<br>←△ | レオナ |
| 京/紅丸/大門<br>ジョー/リョウ<br>ロバート/ユリ<br>レオナ/ラルフ<br>クラーク/アテナ<br>ケンスウ/チン<br>ちづる/舞<br>キング/社<br>シェルミー<br>クリス/マリー<br>ビリー/真吾<br>オロチ社<br>オロチシェルミー<br>オロチクリス | →△<br>←× | 山崎 |
| 紅丸 | →△<br>←× | シェルミー |
| ちづる | →△<br>←× | 庵 |
| キム | →△<br>←× | チャン<br>チョイ |
| チャン<br>チョイ | →△<br>←× | 暴走庵<br>暴走レオナ |
| 社<br>シェルミー<br>クリス<br>オロチ社<br>オロチシェルミー<br>オロチクリス | →△<br>←× | 庵 |

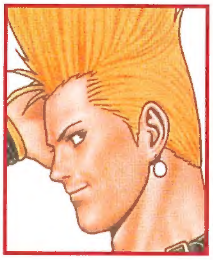
## 報われない人々

"報われない人々"といえば、まずは紅丸。「人情」の項でも触れたように、相手が女性とみれば、ほぼ無条件に助けにいく性分の彼。

彼がまったく助けにいかない女性は2年を通じて暴走レオナのみだ。ちなみに△もマチュア、バイス、シェルミー、オロチシェルミーだけで、あとは全部○。でも肝心のバックコールは…○一人もナシ。

これを見る限り、実際のナンパでも女の子から「悪い人じゃないんだけど…」で終わってそうである。まぁ本人はメゲてないようだからいいか。

意味は違うが"悪い人"につくすのがチャン&チョイ。本人たちはもはや"悪人"というイメージからかなり離れつつあるが、相変わらず「キムは助けず、悪人を助ける」という姿勢は変化していない。もちろん、悪人たちが彼らを



まぁ、誰にでもやさしいからねぇ…、とフォローしとこう



その終始一貫した態度には、すがすがしいものさえ感じる?



彼らを助けてくれる悪人は、はたして今後登場するのか!?

# ▶KOFデータファイル

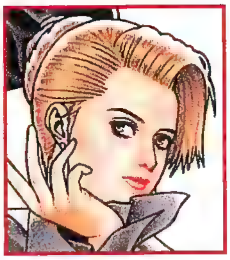
## ●KOF'97

| 待機中のキャラクター＼戦闘中のキャラクター | 京 | 紅丸 | 大門 | テリー | アンディ | ジョー | リョウ | ロバート | ユリ | レオナ | ラルフ | クラーク | アテナ | ケンスウ | チン | ちづる | 舞 | キング | キム | チャン | チョイ | 社 | シェルミー | クリス | 山崎 | マリー | ビリー | 庵 | 真吾 | 暴走庵 | 暴走レオナ | オロチ社 | オロチシェルミー | オロチクリス |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 京 |  | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | × | × | × | × |
| 紅丸 | △ |  | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ | ○ | △ | △ | ○ | △ | △ | ○ | ○ | ○ | △ | △ | △ | × | △ | × | △ | ○ | △ | × | △ | × | × | × | △ | × |
| 大門 | △ | △ |  | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | × | × | × | × |
| テリー | △ | △ | △ |  | ○ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | × | ○ | × | × | △ | × | × | × | × | × |
| アンディ | △ | △ | △ | ○ |  | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | × | △ | × | × | △ | × | × | × | × | × |
| ジョー | △ | △ | △ | ○ | ○ |  | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | × | × | × | × |
| リョウ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |  | △ | ○ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | × | × | × | × |
| ロバート | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |  | ○ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | × | × | × | × |
| ユリ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ | △ |  | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ | ○ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | × | × | × | × |
| レオナ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |  | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | — | × | × | × |
| ラルフ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ |  | ○ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | × | × | × | × |
| クラーク | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ | ○ |  | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | × | × | × | × |
| アテナ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |  | ○ | ○ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | × | × | × | × |
| ケンスウ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ |  | ○ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | × | × | × | × |
| チン | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ | ○ |  | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | × | × | × | × |
| ちづる | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |  | ○ | ○ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | × | × |
| 舞 | △ | △ | △ | △ | ○ | △ | △ | △ | ○ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ |  | ○ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | × | × | × | × |
| キング | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ | △ | ○ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | ○ | ○ |  | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × | △ | × | × | × | × | × |
| キム | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ |  | △ | △ | × | × | × | × | △ | △ | × | △ | × | × | × | × | × |
| チャン | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × |  | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | △ | △ | ○ | △ | △ | △ | ○ | ○ | ○ |
| チョイ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | ○ |  | ○ | ○ | ○ | ○ | △ | △ | ○ | △ | △ | △ | ○ | ○ | ○ |
| 社 | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × |  | ○ | ○ | △ | × | × | △ | × | × | × | — | ○ | ○ |
| シェルミー | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | ○ |  | ○ | △ | × | × | △ | × | × | × | ○ | — | ○ |
| クリス | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | ○ | ○ |  | △ | × | × | △ | × | × | × | ○ | ○ | — |
| 山崎 | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × |  | × | × | × | × | × | × | × | × | × |
| マリー | △ | △ | △ | ○ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | △ |  | △ | × | △ | × | × | × | × | × |
| ビリー | △ | △ | △ | × | × | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ |  | × | △ | × | × | × | × | × |
| 庵 | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × |  | × | — | × | × | × | × |
| 真吾 | ○ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | △ | × | × | × | △ | △ | △ | × |  | × | × | × | × | × |
| 暴走庵 | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | — | × |  | × | × | × | × |
| 暴走レオナ | × | × | × | × | × | × | × | × | × | — | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × |  | × | × | × |
| オロチ社 | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | — | ○ | ○ | △ | × | × | △ | × | × | × |  | ○ | ○ |
| オロチシェルミー | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | ○ | — | ○ | △ | × | × | △ | × | × | × | ○ |  | ○ |
| オロチクリス | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | ○ | ○ | — | △ | × | × | △ | × | × | × | ○ | ○ |  |

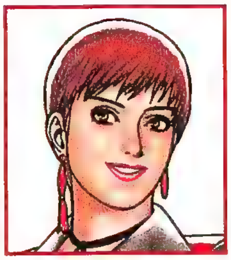
## ●KOF'96

| 待機中のキャラクター＼戦闘中のキャラクター | 京 |
|---|---|
| 京 |  |
| 紅丸 | △ |
| 大門 | △ |
| テリー | △ |
| アンディ | △ |
| ジョー | △ |
| リョウ | △ |
| ロバート | △ |
| ユリ | △ |
| レオナ | △ |
| ラルフ | △ |
| クラーク | △ |
| アテナ | △ |
| ケンスウ | △ |
| チン | △ |
| 香澄 | △ |
| 舞 | △ |
| キング | △ |
| キム | △ |
| チャン | △ |
| チョイ | △ |
| 庵 | × |
| マチュア | × |
| バイス | × |
| ギース | × |
| クラウザー | × |
| ビッグ | × |
| ちづる | △ |
| ゲーニッツ | × |

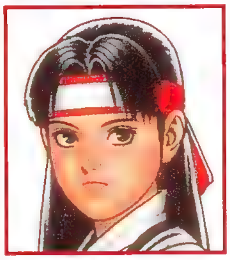
絶対助けないのも変化なし。
　またマチュア＆バイスは意外に他人を助ける。オロチ八傑集のクセに意外に人がいいが、逆に彼女たちを助けにいく者はほとんどいない。悲しいねぇ。紅丸を見習おう。
　他に目立つところでは真吾と京、ロバートとユリ、ラルフ＆クラークとレオナ、ジョーとボガード兄弟など（すべて前者→○／後者→△のライン）。まぁ自分が○で相手が×という場合がほとんどのチャン＆チョイに比べれば全然マシか。
　'96で香澄→舞＆キングが○なのに、その逆が△なのも'97への布石として見逃せない。となると'97で香澄と同じ境遇になったジョーって…。いや、まさかね（笑）。



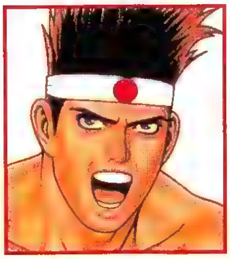
実は結構いい人たちだったことが判明したマチュア&バイス



しかし、人類のオロチへの偏見は、思いのほか強いものだった



香澄ちゃんは一生懸命他の2人助けにいってたのにねぇ…

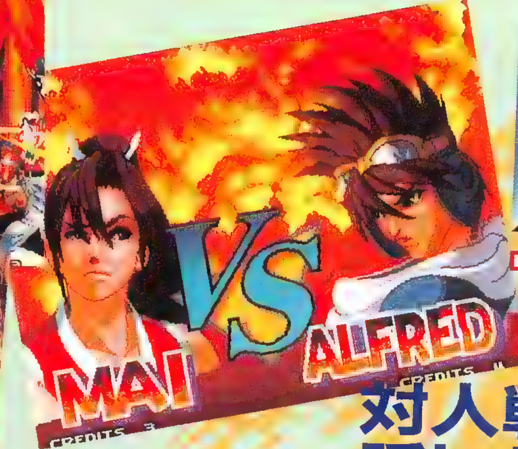


危うしジョー！ こうなったら挑発アピールだ！ …逆効果か

### 次回予告

「というわけで、今回またもや出番のなかった主人公の草薙京さん、ひとことコメントをお願いします…ってアッチッチ！ …大蛇薙で燃やされました。かなりスネてるようです。
　では、代わって今回〝一匹狼〟に〝薄情者〟と大活躍だった八神庵さん、コメントを…？ グオオオオッ！ …また喰われました。未だ暴走中のようです」
　うーん、さすがに京ファンの視線がコワい今日このごろ。KOF特集なのにまったく目立ってないもんなぁ。まぁ庵は今回目立ったからいいよね…ウソです。次回はもう少し華を持たせたいと思います。
　という訳でまだまだ続くこのKOFデータファイル、次号［力と技編（仮）］を肩の力でも抜いて気楽に待て！




# RB2 THE NEWCOMERS™
REAL BOUT 餓狼伝説 2

## 対人戦攻略＆連続技!!
## 隠しキャラも紹介！

システム解析／ジェイケイ



今回は対人戦攻略と連続技を紹介！　A級連続技も新たに発見され、なかなか盛り上がっておりますっ！

さらに、隠しキャラであるアルフレッドの出現条件＆出現させるためのコツも教えちゃうぞ。でもCPU戦攻略は来月まで待ってね！

| SNK | |
|---|---|
| 業務用MVS | 発売中／128,000円 |
| 家庭用ROM | 4月29日発売予定／32,000円 |
| 家庭用CD | 7月発売予定／価格未定 |
| SS | |
| PS | |
| 539M | 格闘アクション |

## 隠しキャラ登場！

### PS版に先駆けて飛行少年見参!!

### アルフレッド

なんと、PS版『RB餓狼DM』のオリジナルキャラが、隠しキャラとしてCPU戦で登場！　出現条件は次の通り。

・ノーミス（1本も取られずに）クリアすること。

・超必殺技でのKOを7回以上か、潜在能力でのKOを5回以上決めること。

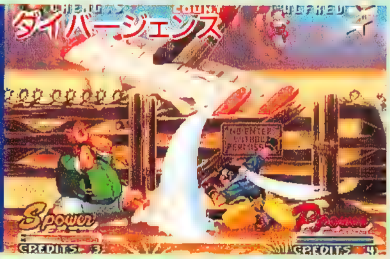
以上の条件を満たすと、ラスボス戦のあとにアルフレッドの登場デモが流れ、ボーナスステージへと移行する。ここで、アルフレッドと対決することになるのだ。

ちなみに、ここで負けたとしても、エンディングはちゃんと見ることができるぞ。

気になる使用の可不可だが、残念ながら『RB2』ではプレイヤーキャラとして使用することはできない。使いたい人は、PS版『RB餓狼DM』の発売を待つしかないのか（詳しくはP.116を見てね）!?

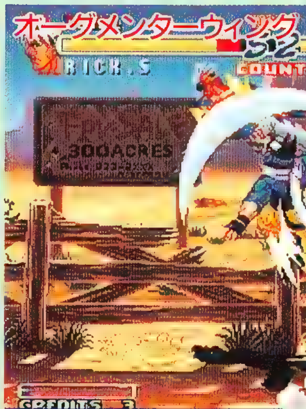

クリティカルウィング
低姿勢で踏みこんで手刀攻撃を繰り出す技。最も多用してくる


メーデーメーデー
空中から降下（滑空に近い?）して体当たりする技。見切りにくい


ダイバージェンス
手刀で地面に衝撃波を発生させる。出は遅いがスキは極小



ウェーブライダー
超低空を突進後に蹴り上げる潜在能力。ゴーグルに注目



オーグメンターウィング
斜め前に上昇しつつ空を切り裂く対空技。性能はイマイチのようだ



### 出現条件クリアのコツ

まずはKOのノルマだが、これは体力が減れば何回でも出せる超必殺技の方が断然狙いやすい。最初の2面×2ラウンドで4回稼いでおき、あとは余裕がある時に狙うだけで7回決めるのは簡単だろう。

問題なのはノーミスクリアの方。とりあえず山崎なら、中間距離から蛇使い・中段を連発し、ライン移動からダッシュしてきたら垂直小ジャンプCから連続技を決める、というパターンで大体いけるぞ。

最終手段として、CPUに1ラウンド取られたら友達に乱入してもらう（もちろん負けてもらう）、という手もある。乱入されてもOKなのだ。

# システム活用編

## ●投げの入る条件

ほとんどの格ゲーでは、相手の攻撃による硬直状態（ダウン、吹き飛び、のけ反り、ガードなど）から復帰したあとは、一定時間投げられ判定がなくなるようになっている。

「RB2」では、その投げられ判定がなくなる時間（以下、投げ無効時間）が少し特殊。コマンド投げに対する投げ無効時間よりも、通常投げに対するそれの方が圧倒的に長いのだ。コマンド投げなら結構スムーズに投げられるが（ジャンプでの回避や打撃技での割りこみは可能）、通常投げの場合は十二分に待ってからでないと投げられないぞ。

ちなみに、一回転＋ボタンは、↑↓←→の4方向を回転させる順に入力すればOKだ。

## ●空（から）キャンセル（※注）

「RB2」の通常技＆特殊技は、相手に当てた時のキャンセル可能or不可能に関係なく、攻撃判定が発生する前ならキャンセルできる（例外アリ）。これを利用した技が2つほどあるので紹介しよう。

1つ目は、移動する技→空キャンセル必殺技。前進スピードの速い技（テリーの➡＋B、ギースの⬅＋B、フランコのBCなど）を空キャンセルすれば、移動～必殺技をスムーズにおこなえるぞ。

2つ目は、避け攻撃→空キャンセル必殺技。上半身無敵状態からスキなく必殺技を出せるので、使い方によってはかなりの効果がある。

例えば、相手が硬直状態から復帰したところにコマンド投げを決めたい時。これは投げ無効時間が切れるまで待つ必要があるので、復帰直後に出の早い技を出されると投げる前に割りこまれてしまう。


相手の割りこみ技を引きつける感じ（遅め）で避け攻撃を出して…


投げ無効時間が切れたところをゲット！　難しいけど使えるぞ

そこで登場するのが避け攻撃→空キャンセルコマンド投げだ。投げ無効時間が切れるまで待つ間を避け攻撃の上半身無敵でカバーできるので、相手の割りこみ技をかわしつつ投げられるのだ。投げ無効時間が切れた直後にキャンセルコマンド投げが決まるタイミングで入力するのがコツ。

ただし、無敵時間が短い避け攻撃では待ち時間をカバーし切れないので（ある程度待ってから避け攻撃を出さなくてはならない）、避け攻撃を出す前に割りこまれてしまう可能性がある。逆に、待ち時間全体をカバーできる避け攻撃（ダックやクラウザーが所持）を使った場合は、避け攻撃をつぶせる技以外では割りこめないので強力だぞ。

その他、避け攻撃でジャンプ攻撃or突進技を回避→空キャンセルコマンド投げ（ダックがやりやすい）、避け攻撃でジャンプ攻撃or突進技を引きつける→空キャンセル無敵技、などの利用法もある。

ちなみに、空キャンセルからフェイント技を出すことはできない。


まずは跳びこみを引きつけて避け攻撃（→↘↓↙←or↓↙↓↘→＋AB）


直後に↑＋BCを入力してみよう。着地した相手にBSが決まっちゃうぞ

## ●ライン間の攻防・追加情報


出が遅いキャラはやりやすい。対メインライン威力大には負けるんだけど

対スウェーライン下段攻撃（以下、しゃがみD）は、メインライン上でヒットさせれば相手がダウンしないので、連続技につなぐことが可能。対スウェーライン攻撃VS対メインライン攻撃は、タイミングに関係なく上段or下段の読み合いによって勝敗が決まるので、しゃがみDを出す時は引きつけてメインラインヒットを狙ってみるのもいいぞ。

ちなみに、メインライン上で対スウェーライン攻撃をヒットさせた時ののけ反り時間は強攻撃と同じだが、スウェーライン上でヒットさせた時は強攻撃からつながる技でもつながらないものがある（レッグトマホークやフェイント技→通常技など）。

## ●ダウン回避不能のブレイクショット必殺技

ブレイクショットで出すとダウン回避不能になる技を表にしてみた。ホンフゥはダウン攻撃が確定だ。なお、もともとダウン回避ができない技（投げ系の必殺技、超必殺技、潜在能力）は除外してあるぞ。

| キャラ名 | 必殺技 |
|---|---|
| フランコ | ガッツダンク |
| 崇秀 | 弱帝王天耳拳（地上ヒット時） |
| 崇雷 | 帝王天耳拳、帝王漏尽拳 |
| キム | 飛燕斬 |
| ビリー | 雀落とし（空中ヒット時） |
| チン | 強破顔撃（地上ヒット時） |
| ローレンス | ブラッディカッター（地上ヒット時） |

| キャラ名 | 必殺技 |
|---|---|
| 香緋 | 天崩山、詠酒・対立ち攻撃＆しゃがみ攻撃 |
| ジョー | タイガーキック |
| 舞 | 小夜千鳥（空中ヒット時）、必殺忍蜂 |
| 双角 | 憑依弾 |
| ボブ | ローリングタートル（空中ヒット時） |
| ホンフゥ | 雷光石火の地 |

## ●テクニカルライズのスキ

必殺技などを食らってテクニカルライズを発動した場合は着地後にのみ、しゃがみC系を食らって発動した場合は降下中～着地後に、それぞれスキがある。食らった技によって違うのだ。

## ●重複入力に注意

潜在能力を出せない状態で必殺技と潜在能力を同時に入力すると、必殺技が出ずに通常技or特殊技orコンビネーションが出てしまう。注意だ。

## ●ラッシュ数表示の謎

「RB2」では、正確には連続技ではないのにラッシュ数表示がつながる場合がある。テクニカルライズのスキに攻撃をヒットさせた場合と、ダウンしない吹き飛びになった相手が着地で必殺技を出し、その必殺技が終わる前に攻撃をヒットさせた場合がそれだ。後者はRB餓狼シリーズの伝統現象（？）だったりするぞ。

## ●リバーサル表示の怪

ブレイクショットで必殺技を出したあとに隙間なく必殺技を出すと、なぜかリバーサルと表示される。グランドスウェー実行後、スウェーライン上での必殺技を出したり、メインラインに戻った直後に必殺技を出したりしてもリバーサルになる（スウェーラインで停滞してからでもOK）。

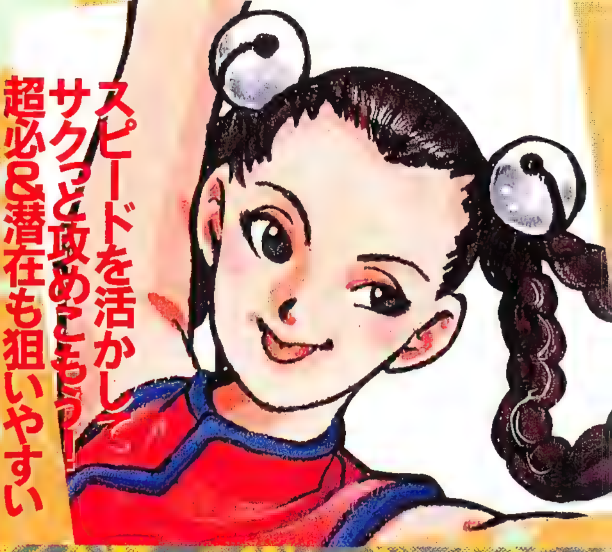
## ●潜在能力の演出中は…

潜在能力の画面が光って時間が停止する演出中は、ボタンのみ先行入力を受けつけている（何回でも）。演出中にボタンを押してしまうと、終了後に技が出てしまうのだ。

※注…空キャンセルとは、技の攻撃判定が発生する前にキャンセルすること。
※表は編集部調べです。また、コマンドはすべて自キャラが右向き時のものです。



タイミングはシビアだけど、キャンセル可能。利用価値アリアルヨ♡



# スピードを活かしてサクっと攻めこもう！ 超必&潜在も狙いやすい

# 李(リー)香(シャン)緋(フェイ)

攻略／蒼炎闘士ゆーち

## 連続技

はじめに訂正を一つ。立ちA・立ちC・立ちA・立ちCというコンビネーションの1～3段目はキャンセル可能なのに、先月号のコンビネーション表で3段目の立ちAはキャンセル不可と間違った表記をしてしまいました。よって、立ちA（orしゃがみ or➡＋A）・立ちC・立ちA↓キャンセル閃里肘皇（ガードされたら那夢波がよい）という連続技も可能でした。本当に申しわけない。今後は注意します。

### ●避け攻撃↓キャンセル各種必殺技

対空技としても重宝する避け攻撃からの連続技。対空のみならず、初心者相手には閃里肘皇（相手ガード）↓避け攻撃↓キャンセル閃里肘皇…という連係が非常に有効だ。

しかし、閃里肘皇の硬直（スキ）が意外に長いので、反撃技（コマンド投げや出の早い連続技）を知っている相手には反対に返り打ちにあってしまう。威力が大きいのは避け攻撃↓キャンセル閃里肘皇↓閃里肘皇・貫空（以下：＋α）だが、手堅くいきたい人は弱那夢波をキャンセルしていこう。ちなみにコマンドは一緒なので、馴れてきたら避け攻撃のヒット or ガードを確認してから必殺技をつなげられるように努力しよう。



閃里肘皇＋αで満漢全席！ 勢いあまってペキンダックも空を飛ぶぅ♡

### ●立ちB・しゃがみB↓キャンセル閃里肘皇↓閃里肘皇・貫空

立ちBよりリーチは劣るが、始動技を下段技のしゃがみBにすれば接近戦でもかなり決める機会は多い。しかもお手軽で威力も抜群なので、香緋の基本連続技といってもいい。香緋フリークは覚えておいて損はないぞ。始動技の立ち or しゃがみBがガードされたら、スキのない弱那夢波をキャンセルしたり、コンビネーションの立ちC（中段技）につなぐといい。チャイナ！



しゃがみ×2のコンビは近距離戦の要。当然、ヒット後はキャンセル…

### ●対メインライン攻撃↓超白龍

カッコイイから載せただけアルヨ。閃里肘皇などでダウンを奪い、スウェーラインに移動して相手の起き上がりに（ウロウロしてガード方向を惑わせよう）狙っていこう。

また、立ちC・➡➡＋Aと併用すれば、いい感じでバナナがウマイ。

### ●しゃがみB・しゃがみB・↘＋C↓弱那夢波↓天崩山

画面端限定だが、弱那夢波までなら画面端問わず決めることができるぞ。↘＋Cヒット後はいったんレバーをニュートラルに戻すといい。

また、一部のキャラにはしゃがみB×2・↘＋C↓弱那夢波×2↓天崩山（画面端限定）という欲張りな連続技も決まっちゃいマッスル♡

### ●強那夢波↓天崩山

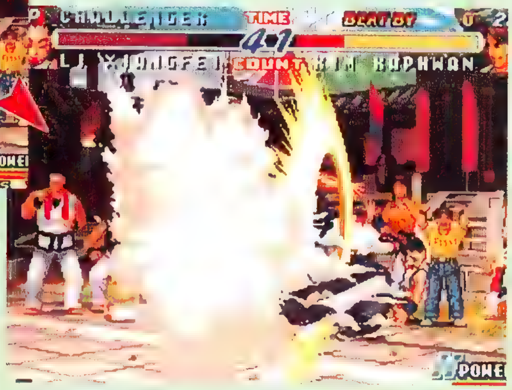
画面端限定ですが、ネタなしなのでこんなん載せました。

### ●詠酒・対ジャンプ攻撃↓各種追い打ち攻撃

追い打ちには天崩山か弱那夢波×2が決まるッチよ。ちなみに、難易度は高いけど、相手が画面端なら弱那夢波×3↓天崩山の欲張り追い打ちが可能だ。また、詠酒が相手の跳びこみ攻撃と相打ちになった場合のみ、大鉄神でのタナボタ追い打ちができるアルヨ♡ もぅ、モチ大特価ぁ～。



対空詠酒が相手の跳びこみ攻撃と相打ちになったら…



もれなく大鉄神の弾丸炸裂！ 素敵な事態にボンバヘッド!!

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 力千後宴(りょくせんこうえん) | ←or→＋C |
| **●特殊技** | |
| 裡門頂肘(りもんちょうちゅう) | →＋A |
| 後捜腿(こうそうたい) | ←＋B |
| **●必殺技** | |
| 那夢波(なんば)★ | ↓↘→＋AorC |
| 閃里肘皇(せんりちゅうおう) | ↓↘→＋B |
| 閃里肘皇・貫空(かんくう) | 閃里肘皇～↓↘→＋B |
| 閃里肘皇・心砕把(しんさいは) | 閃里肘皇～↓↙←＋B |
| 天崩山(てんほうざん)☆ | →↓↘＋B |
| 詠酒(えいしゅ)・対ジャンプ攻撃☆ | A押してから↑ |
| 詠酒・対立ち攻撃☆ | A押してから→ |
| 詠酒・対屈み攻撃☆ | A押してから↓ |
| **●超必殺技** | |
| 大鉄神(たいてつじん)★ | →←↙↓↘＋BC |
| 超白龍(ちょうはくりゅう) | 立ちC～→↙→＋AB、→↙→＋AB |
| **●潜在能力** | |
| 真心牙(まじんが) | 接近して1回転＋C |

## キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | ○ |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直小ジャンプ | ー | ー | ー |
| 垂直通常ジャンプ | ー | ー | ー |
| 斜め小ジャンプ | ー | ー | ー |
| 斜め通常ジャンプ | ー | ー | ー |
| →＋A | | ○ | |
| ←＋B | | ○ | |

※技コマンド表中の☆は無敵時間のある、★は無敵時間のないブレイクショット対応必殺技を、それぞれ表しています。
※キャンセル表中の○はキャンセル可能、×はキャンセル不可能、△はガードされた時のみキャンセル可能を表しています。また、（×）のついている技は、攻撃判定発生前でもキャンセル不可能です。

## 対人戦攻略

香緋はヒット＆アウェイを中心に中間距離から攻めこむのが基本となる。

中、近距離時はリーチの長い立ちB（先端目安）で牽制し、キャンセル弱那夢波で様子を見るか、閃里肘皇・心砕把（以下：心砕把）で奇襲をかけていこう。単発で心砕把を狙うのが怖いという人は、しゃがみB×2・D（緊急回避）から間髪入れずに心砕把、って連係が意外に有効なので



立ちCと←＋Bで2択を迫れ！　修羅騎士さん、反応がいいのも損するねぇ

ガンガン狙っていくといいぞ。また、相手からダウンを奪ったらいったん近づき、相手の起き上がりに合わせてバックステップ↓心砕把ってのを狙ってみるといい感じ♡

中、遠距離では立ちB（しゃがみB）・しゃがみB↓キャンセル閃里肘皇＋αを積極的に狙っていこう。相手との距離感をつかむ際にはしゃがみB×2↓キャンセル弱那夢波を使っていくといい。

また、この間合いでは避け攻撃も大いに活躍する。相手の連係後や突進技に合わせていくのはもちろん、牽制技後やしゃがみB×2・立ちC後などに、相手の反撃技をつぶすように自分から避け攻撃を出していってもいいぞ。

跳びこみ攻撃はジャンプC（早出しでもいい）でOKだが、避け攻撃を対空にする相手には下方向に強いジャンプBを使っていくといいぞ。

対空には天崩山と、地上戦でも多用する避け攻撃を使い分けよう。特に跳びこみ攻撃の強い相手には無条件で天崩山を使い、跳びこみ攻撃の弱い相手には避け攻撃（↓キャンセル閃里肘皇＋α）を対空にするのが安定だ。避け攻撃で当てていきたい部分は突き出した拳（先端）から腕全体部。この部分を目安に相手の跳びこみ攻撃を充分に引きつけて出していこう。よっと♡

体力赤ゲージorSパワー時は、通常時の戦法に超白龍を積極的に絡めていこう。ジャンプCからはもちろん、対メインライン威力大攻撃（以下：対M大攻撃）や、立ちC・➡➡＋A（以下：移動コンビ）からも狙っていくといいぞ。

対M大攻撃は、閃里肘皇＋αや心砕把でダウンを奪ったらスウェーラインに移動し、相手キャラと重なるよう（ガード方向を惑わす）に起き上がりに重ねていこう。

移動コンビ（立ちCを先端で当てた時は相手の正面、根元で当てた時は相手の裏側に移動するので使い分けよう）は跳びこみ攻撃や対M大攻撃、立ちCがガードされたあとに使っていこう。馴れてない相手なら往復するだけで簡単に超白龍を決めることができるぞ。しかし、移動コンビは多用すると簡単に対処されるので、通常時は一切使わず、超白龍を狙う時にのみ活用すべし。

画面端に追いつめられた時は、相手の突進技などを先読みして、バックステップ～超白龍を狙ってみるのもいいかもね。

Pパワー時はガード不能投げの真心牙を狙わない手はない。王道なのは小ジャンプから（攻撃を出さない）着地で狙う方法。でも、俺的にはライン移動→ライン戻り・クイックロール→真心牙（遠目からダッシュしてライン移動するのも有効）をおすすめする。この狙い方を前述した超白龍の対M大攻撃と併用すると、超白龍、真心牙どちらも狙いやすくなるぞ（相手を画面端に追いつめた時は超有効）。

また、牽制技に混ぜ、しゃがみB×2↓キャンセルフェイント必殺技（⬅＋AC or ⬇＋BC）↓ダッシュ真心牙と狙っていく連係も意外に有効アルヨ。相手の起き上がりに⬅＋B・C↓真心牙って連係は、たまに狙うくらいでいい。



雑技団よろしく♡　しゃがみB×2・Dで飛び退き（緊急回避）…

心砕把で奇襲でしゅ♡　すべらかに、そして鋭くパンダは舞うのだ



閃里肘皇や那夢波がガードされたらチャイナ！　対空にも大歓喜♡

## キャラ性能評価表

### 攻撃力　B

女人にしてはパワフリャ～な小娘♡　通常技の単発攻撃はもうちょっとって感じだけど、必殺技を絡めた連続技は充分及第点。超白龍や真心牙など威力の大きい技が狙いやすいのも評価の対象アルヨ♡

### 使いやすさ　A

通常技に癖はないので、必殺技の性能さえ理解できればスタンダードなキャラだけにとっつきやすいはず。超白龍や真心牙なども使いやすいしね♡　俺に難解なのは「ぷっぷくぷぅ～」の一点に限る。

### リーチ　C

パンチ系はイマイチ君だが、キック系は意外に長く、使い勝手もいいアルネ♡　立ちB（しゃがみB）・しゃがみBのコンビネーションだけでも結構イケルぞ。閃里肘皇ののび（移動距離）も評価の対象。

### 総合　B

容姿、性能ともにキャラとしてのバランスは最高だろう。ダメージを与える手段（連続技など）もはっきりしているので、牽制技から積極的に攻めこむべし。超白龍と真心牙が重要だが、避け攻撃と天崩山の使い分け、さらに閃里肘皇・心砕把がうまく使えればAキャラともタメ張れるはず。

### スピード　A

移動速度、突進技など目を見張るところが高評価につながりマッスル♡　しゃがみB×2・D（緊急回避）からの閃里肘皇・心砕把など、猫まっしぐらなスピードは思わずグルメも雄叫び。フゥー!!

威力、見た目ともにお気に入りですな♡
乳がなくても愛は限りなし!





※キャラ性能評価表は、A～Eの5段階で表しており、Aに近いほど優秀です。
キャラ性能評価表、キャンセル表は編集部調べです。



# リック・ストラウド

攻めてよし守ってよし！
フェイント技を駆使し
強力ラッシュを仕かけよう

攻略／ジェイケイ

## 連続技

**●遠距離立ちB・立ちC→キャンセル各種必殺技**

基本連続技。必殺技は、シューティングスター（以降、SS）・弱orEX、ハウリング・ブルがつながるぞ。

間合いが近い時は、コンビネーション中の強攻撃→キャンセルフェイント技（➡＋AC）から見出しの連続技につなげよう。代表的なつなげ方&狙いどころは以下の通りだ。

近距離立ちB・立ちCから…近めでジャンプCをヒットさせた時に。ただし、座高の低いキャラのしゃがみ状態には空振りしやすいので注意。

しゃがみB・立ちBから…至近距離での攻防中に。しゃがみB・立ちBの立ちBは、のけ反り&ガード硬直時間がなぜか強攻撃のものなのだ。

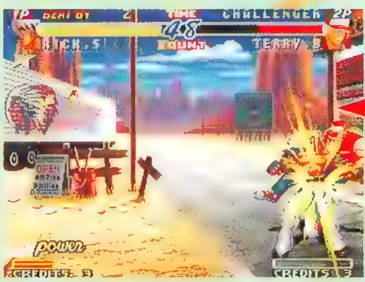
避け攻撃から…対空に。遠い時は直接必殺技につなごう。

ダッシュ中➡＋C・立ちCから…大技のスキに。山崎、秦兄弟、ローレンスには、ダッシュ中➡＋C・立ちC→キャンセルフェイント技→遠距離立ちB・立ちC→キャンセルフェイント技→遠距離立ちB・立ちC＋αも入るぞ。

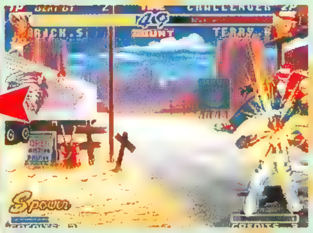
画面端なら、前述の4キャラ以外にも各種コンビネーション→遠距離立ちB・立ちC×2セット→必殺技を決められる。ただし、最初のコンビネーション、キャラ、1P2Pによって成否が左右される。

**●しゃがみA×1〜4・立ちC→キャンセル各種必殺技**

遠距離立ちBより出が早く、とっさの反撃や割りこみに使えるしゃがみA。そこからつなぐならコレ。必殺技は前述の連続技と同じだが、間合いが遠い時は注意が必要。SSは空振りし、ハウリング・ブルは途中からガードされるのだ。こだわらずにしゃがみのA、B、Cにつなぐのも重要。




決めるチャンスは少なくないので、欲張りな人は狙うべし




攻撃判定持続中に相手が乗っかる感じではダメ。発生直後に当てること

**●避け攻撃orダッシュ中➡＋C・立ちC→キャンセルガイアブレス**

至近距離限定。相手はダウン回避できないので、起き上がりにブレイジングサンバーストを重ねられるぞ。

**●シューティングスター・EX→ヘリオン→ヘリオン**

画面端限定。1発目のヘリオンは、後ろに歩いてから出して（➡⬇↘⬅＋A）攻撃判定発生直後に高い位置で当てること。2発目は最速でOK。

**●しゃがみB・しゃがみC→キャンセルヘリオン→ヘリオン…**

画面端限定のA級連続技。ヘリオンの2段目をかする感じで当てるのが条件なので、はじめる間合いが重要となる。

最初のヘリオンは、キャンセルを少しだけ遅らせて上昇中の相手に当てるか（開始間合い微妙に近め）、かなり遅らせて下降中の相手に当てるか（開始間合い微妙に遠め）。

間合い&タイミングはキャラによって多少変化するので少々難しいが、成功後は最速でヘリオンを連発すればいいので簡単。間合いさえうまく合えば、強SSやSS・EXからでもA級に持ちこめるぞ。

ちなみに、間合いが近すぎてもしゃがみB・しゃがみC→キャンセルヘリオン→ヘリオンまでなら決められる。最初のヘリオンの1段目を、上昇中の相手にできるだけ高い位置で当てるのがポイントだ。




A級はかすり具合が重要。実は開幕SS・EXから狙えたりするぞ

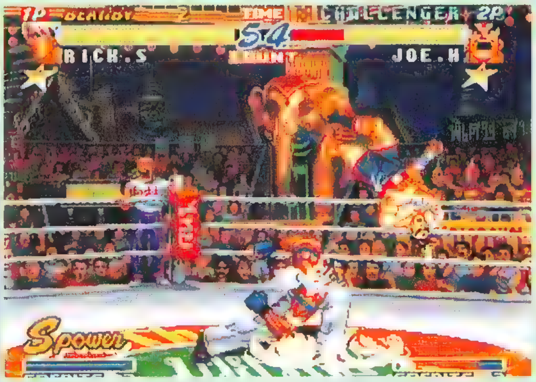
**●ブレイジングサンバースト→各種追い打ち**

画面端でブレイジングサンバーストが空中の相手にヒットした時限定。追い打ちは何でもOK（ヘリオン〜A級も可）。

画面中央でも、間合いが近ければパニッシャー（ダッシュ中➡＋C）を決められる。

**●ガイアブレス→ガイアブレス**

ガイアブレスの1段目が相打ちになると、相手はしばらく浮いたままになる。この状態は普通の食らい判定があるので何でも決められるぞ。




地面にバウンドして吹き飛んでいく相手に追撃が入るのだ

### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| ガング・ホー | ⬅or➡＋C |
| **●特殊技** | |
| チョッピングライト | ➡＋A |
| スマッシュソード | ↘＋A |
| パニッシャー | ダッシュ中➡＋C |
| **●必殺技** | |
| シューティングスター（弱★） | ⬇↘➡＋AorC |
| シューティングスター・EX | パワーゲージSorP時⬇↘➡＋C |
| ディバインブラスト★ | ⬇↙⬅＋C |
| フェイクブラスト | ディバインブラストのバックステップ着地時にD |
| フルムーンフィーバー | ⬇↙⬅＋B（ため可） |
| ヘリオン☆ | ➡⬇↘＋A |
| ブレイジングサンバースト☆ | ⬇↙⬅＋A |
| シューティングスター・MAX | パワーゲージSorP時でブレイジングサンバーストヒット後⬇↘➡＋C |
| **●超必殺技** | |
| ガイアブレス | ➡⬅↙⬇↘＋BC |
| **●潜在能力** | |
| ハウリング・ブル | ➡⬅↙⬇↘＋C |

### キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | △ |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直小ジャンプ | — | — | — |
| 垂直通常ジャンプ | — | — | — |
| 斜め小ジャンプ | — | — | — |
| 斜め通常ジャンプ | — | — | — |
| ➡＋A | ×／× | | |
| ↘＋A | ○ | | |
| ダッシュ中➡＋C | × | | |

# 対人戦攻略

小ジャンプで接近してラッシュをかけるのが基本戦法…といいたいところだが、リックのジャンプ攻撃は空中戦や避け攻撃での対空に弱いので、適当な跳びこみは自滅を招く可能性大。中間距離では、跳びこみをヘリオンや避け攻撃で返すことに集中しよう。

牽制技はダッシュ中➡＋Cがメイン。間合いが近い時はコンビネーションまで出そう（ブレイクショットに注意）。リーチの短いキャラに対しては、ウロウロしながらたまに踏みこんで遠距離立ちB・立ちCやしゃがみB・しゃがみCを当てていくのも有効だ。

相手が様子見がちなら、弱SS（空振り）で接近してからの投げも決まりやすい。試合開始直後の間合いがちょうどいいので覚えておこう。

相手があまり跳ばなくなったら、（ダッシュ）小ジャンプCで跳びこんでラッシュをかけよう。相手が牽制技を出した時に跳びこむのが理想だ。

接近戦での基本はコンビネーション↓キャンセルフェイント技。近い時は、しゃがみB・立ちB↓キャンセルフェイント技↓しゃがみA＋α or 遠距離立ちB・立ちC or 小ジャンプCや、しゃがみA×1〜2↓小ジャンプC or 遠距離立ちB・立ちC or しゃがみB・しゃがみCがオススメ連係。



キャンセルは最速が理想。ヒット確認ができるようにしておきたい

遠距離立ちB・立ちCやダッシュ中➡＋C・立ちCを当てたあとは、とりあえず⬇↘➡を入力しておき、ヒット時はA or C（SS）、ガードされたらAC（フェイント技）を押すようにすると無駄がない。ガードされた時は遅めキャンセル弱SSも有効だが、ガードされるとブレイクショットの的になるので注意。なお、この間合い（遠め）でのフェイント技後に取る行動は、ダッシュ中➡＋C、小ジャンプC、様子見などがいいぞ。

しゃがみA（先端）・立ちC or しゃがみB（先端）・しゃがみC↓キャンセル弱SS（フェイント技やディバインブラストも混ぜよう）で相手の目の前に移動し、直後に↘＋A・⬅＋Cを出すのもおもしろい。⬅＋Cを遅めに出すのがポイントで、相手が↘＋Aガード後に動こうとすればヒットするぞ。しかも、⬅＋Cはガードされてもわずかに有利。しゃがみA＋αや避け攻撃などで反撃をつぶせるのだ。ただし、最初の弱SSのスキに反撃を受けるほど隙間がある連係なので、慣れている人には通用しない。弱SS↓ヘリオンはバクチだしね。

間合いが離れにくい画面端では、通常より長く連続技＆連係を続けられる（遠距離立ちB・立ちC↓キャンセルフェイント技↓遠距離立ちB…など）。ガードのかたい相手は、つなぎで少し前に歩いてかため続けたり、キャンセルブレイジングサンバーストを混ぜたりするといいぞ。

弱SSヒット後は以下の行動がオススメ。しゃがみA・しゃがみB・しゃがみC…対暴れ用。最速で入力すれば、避け攻撃を出されても2発目でつぶせる。遠距離立ちB・立ちC…対暴れ用だが、相手によっては相打ちになりやすい。ダメージ＆攻め持続の効率はいい。小ジャンプC…攻め持続。リスクやや大。➡＋A…押さえこんだあとに使おう。様子見…対無敵技用。潜在能力が怖い時はこれが安定。

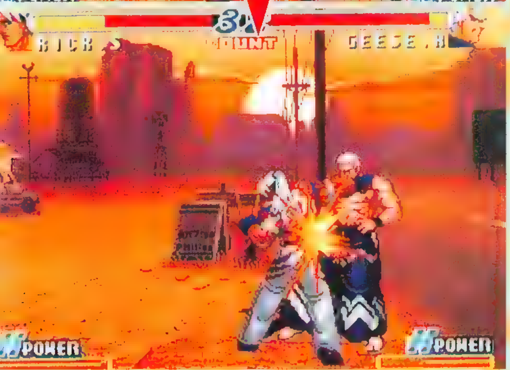
しゃがみA・しゃがみB・しゃがみCヒット後は、すぐに弱SSで接近すればテクニカルライズのスキにしゃがみA＋αを決められる。普通に起き上がられてもこちらが有利なので、少し後ろに歩いてしゃがみB・立ちBなどで攻められるぞ。ちなみに、ヘリオンヒット後も弱SSで接近しておいて損はしない。



下段技で続くコンビネーションも高性能。使わない手はないぞ

↘＋Aの大きいモーションにつられて手を出してくれれば…



⬅＋Cがヒット。弱攻撃と相打ちになった時は立ちDがつながるぞ

# キャラ性能評価表

## 攻撃力 A

フェイント技を使えばコンビネーションを2〜3セット決められたり、少し離れていても連続技を決められるのは大きい。連続技に組みこみやすいうえに超必なみの威力があるSS・EXもスゴイ。

## 使いやすさ C

ジャンプCといくつかのコンビネーション＆必殺技だけで闘えなくもないが、使いこなすにはキャンセルフェイント技が必須なので、簡単なキャラとはいえない。忙しい操作が好きな人にオススメ。

## リーチ C

弱攻撃はどれも長め。ある程度接近してしまえば、リーチの面で困ることはない。しかし、ズバ抜けて長い技は持っていないので、中間距離での牽制はやや貧弱。普通レベルといったところだ。

## 総合 A

接近戦でのラッシュ力と、連続技の決めやすさ＆ダメージはトップクラス。信頼できる対空技があるので待てるのも強み。避け攻撃をつぶせるジャンプ攻撃がないのは痛いが、それを差し引いてもAをつけられる性能を持っているぞ。攻めと待ちをうまく使い分けるのが勝利のポイントだ。

## スピード B

移動速度や技の早さは平均的だが、モーションの短いフェイント技を持っているので、接近戦に持ちこめばわりと素早く動ける。一応突進技も持ってることだし、ワンランクアップさせてもいいでしょう。

画面端でも無理攻めは禁物。適度な待ち具合が重要なのだ





# 攻め手が多いのはマルー ファイヤーキック絡みの連続技も強力だぞ！

# テリー・ボガード

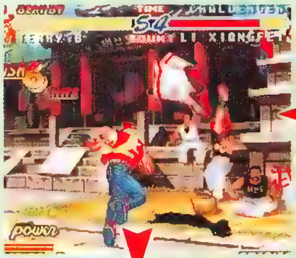
攻略／修羅騎士 鷹

## 連続技

### ●ファイヤーキック→各種必殺技

ファイヤーキックは発生が早く、弱攻撃からでも連続技に組みこんでいけるのだが、見た目ほどリーチが長くないので、空振らないように。

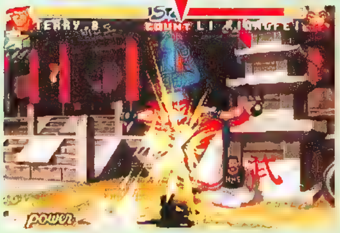
では本題。ファイヤーキック（以下ファイヤー）で浮かせたあとに決めることのできる技は、ライジングタックル（以下ライジング）、弱バーンナックル（以下バーン）、クラックシュート（以下クラック）の3つ。タンにのみファイヤーの当て方によってはトリプルゲイザーが決まる。ライジングと弱バーンは近い間合いでファイヤーをヒットさせなければ追い打ちすることができないので注意しよう。しかしライジングに関しては、多少間合いが遠くてもヒットさせる方法があるので紹介。ファイヤーを出したあとは、すぐにためを作り（↘が望ましい）硬直が解けたと同時に→+Bを出し、↑+Aでライジングを出せばOKだ。要は空キャンセルを利用したモノなのだ。



バックスピンキック（→+B）で少し移動して…



ファイヤーキックをヒットさせたあとは…



空キャンセルライジング。コレなら多少離れていてもヒットするよ

### ●しゃがみA×1～3・しゃがみC→キャンセル各種必殺技

テリーの中でも基本的な連続技といえるのがコレ。つなぐことのできる必殺技は、クラック、弱バーン、トリプルゲイザー。相手がしゃがみ食らいの時は、バーンはヒットしないので注意。

また、しゃがみAの数を減らせば、キャンセルファイヤーにもつないでいくことができるのだ。その他、しゃがみA数発からは、立ちB・各種C（→+C以外）のコンビネーションへとつないでいくのもいいぞ。

### ●しゃがみB・しゃがみB・↘+C→キャンセル各種必殺技

接近戦で狙っていく連続技。コンビネーションはしゃがみA×2・しゃがみB・↘+Cでもいいのだが、見出しのものは下段開始という利点を持っていて、より実戦向きといえるのだ。

キャンセルでつないでいける必殺技は、ライジング、バーン、クラック、トリプルゲイザー。トリプルゲイザーは遅めキャンセルで出さないと3発ヒットしない。

### ●↘+A・立ちC→キャンセルフェイント技（→+AC or ↓+BC）→遠距離立ちA・立ちC→キャンセル各種必殺技

密着時に↘+Aを決めた時からしか決まらない連続技。つながる必殺技は、弱バーン、クラック、トリプルゲイザー。

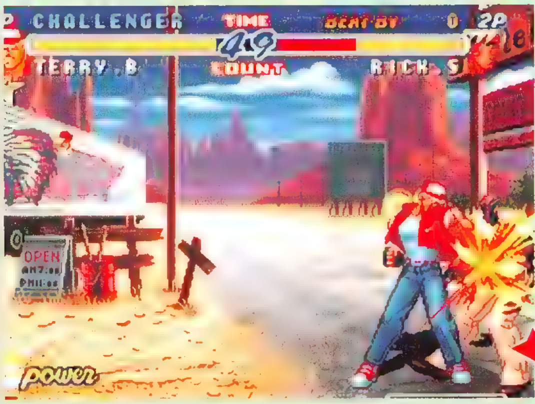
この見出しの連続技に限らず、画面端近く（タイム表示の真下くらい）でトリプルゲイザーをキッチリ決めたあとは、→+B→空キャンセルライジングで拾うことができる。

この他、↘+A始動の連続技がいくつかあるので紹介していこう。

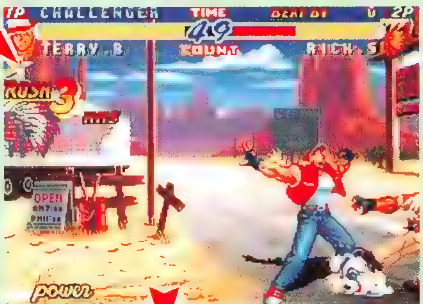
①ジャンプC→↘+A・立ちC・立ちC→キャンセルファイヤー→ライジング。

②密着から↘+A→キャンセルフェイント技→↘+A・立ちC・立ちC→キャンセルクラック or 弱バーン。

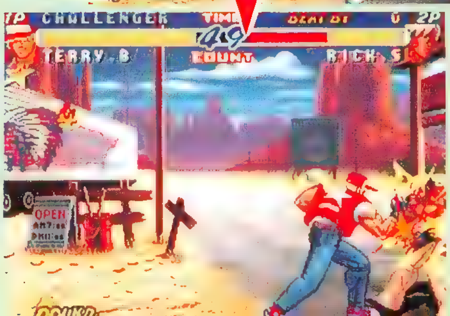
③画面端でジャンプC→↘+A・立ちC→キャンセルフェイント技→↘+A・立ちC・立ちC→キャンセルファイヤー→各種必殺技などがある。



ジャンプC→少し歩いて↘+A・C…



そして、キャンセルフェイント技。そしてすぐに技を出すと…



↘+Aなどにつなぐことができるのだ！

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| バスタースルー | ←or→+C |
| ●特殊技 | |
| バックスピンキック | →+B |
| ワイルドアッパー | ↘+A |
| チャージキック | ダッシュ中→+C |
| ●必殺技 | |
| バーンナックル☆ | ↓↙←+AorC |
| パワーウェイブ★ | ↓↘→+A |
| ラウンドウェイブ★ | ↓↘→+C |
| クラックシュート★ | ↓↙←+B |
| ファイヤーキック☆ | ↓↘→+B |
| パッシングスウェー | ↓↘→+D |
| ライジングタックル | ↓ため↑+A |
| ●超必殺技 | |
| パワーゲイザー★ | ↓↙←↙→+BC |
| ●潜在能力 | |
| トリプルゲイザー | ↓↙←↙→+C |

## キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○／○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | × |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直小ジャンプ | — | — | — |
| 垂直通常ジャンプ | — | — | — |
| 斜め小ジャンプ | — | — | — |
| 斜め通常ジャンプ | — | — | — |
| →+B | | × | |
| ↘+A | | ○ | |
| ダッシュ中→+C | | × | |

# 対人戦攻略

普段は、リーチが長く発生もそこそこ早い遠距離立ちBを使って牽制しつつ、各種ジャンプ攻撃、キャンセル or 単発でクラック、➡+B、を使って攻めこむのが基本になる。

牽制に使う遠距離立ちBは、先端を当てるようにして出していこう。また、さらにリーチの長い遠距離立ちCだが、読まれてジャンプされていると、硬直に連続技を食らってしまうので、気軽には出せない。置いておくように出したり、遠距離からのジャンプに対して使っていくといいぞ。

ジャンプを使って攻めこむ場合は、キャンセルフェイント技からいってみてもいい。ジャンプ攻撃は、各種ジャンプCと、避け攻撃をつぶすことのできる通常ジャンプBを使っていこう。

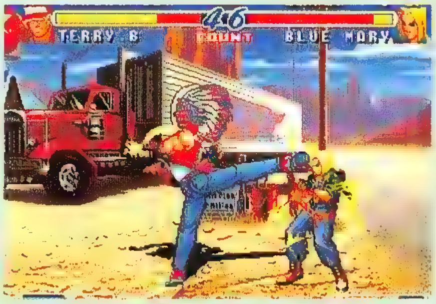
ジャンプ攻撃（C）がヒットしたあとは、しゃがみB・しゃがみB・➘+C↓キャンセルバーンへつなぐのが一つの戦法。弱バーンをヒットさせた場合は、ダッシュジャンプからの空中振り向きと、中段のチャージキックがいい感じ。空中振り向きからはジャンプCを出し、ソレがヒットしていれば近距離立ちC（2段目）↓キャンセル弱バーンで気絶を狙える。チャージキックを出していく場合、反応してガードしてくるようなら、空キャンセルファイヤーを使って下段を攻めてやろう。ちなみにこの2択は違う状況でも使えるので覚えておこう。

強バーンをヒットさせた場合は、相手が地上に落ちたと同時に小ジャンプCを使って跳びこんでみよう。テクニカルライズのスキにヒットさせることができるぞ。このあと、近距離立ちC（2段目）↓キャンセル弱バーンで気絶確定。

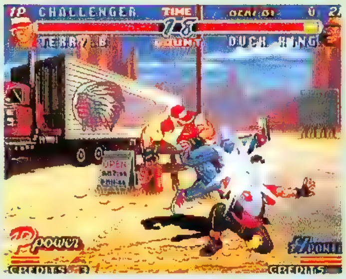
次はクラックを使って攻めこんだ場合。このあとは色々な選択肢があるぞ。ガードされた場合、①仕込みファイヤー。②避け攻撃。③バックステップなどの行動がとれる。①は、こちら側が不利という状況なので、相手は反撃をしてくることが多い。そういった時に、クラック後すぐに⬇➡⬋と入力して待機しておけば、ガード後にボタン一発でファイヤー（ブレイクショット）が出せるのだ。対メインライン攻撃をガードされた時にも有効。②も①と似ているのだが、しゃがみBなどの下段技に弱いので注意。ヒットorガードしていたら、パワーチャージ（➡+C）を出してみても面白い（ガードされても有利）。しかし、クラック後の間合いが近くなければ避け攻撃は当たらない。③は安定といえる。このあとすぐにクラックなどで攻め直してみよう。

クラックをヒットさせたあとの選択肢は、①空中振り向き。②遠距離立ちB。③しゃがみCなど。②からは、キャンセルフェイント技から跳びこんだり、キャンセルクラックで攻めよう。しかし、遠距離立ちBを避け攻撃でつぶされてしまう恐れもあるので、様子を見ることも忘れずに。③からも、キャンセルフェイント技から攻め直したり、クラックなどを出していこう。

➡+Bを使って攻めこんだ場合、ヒットしていたら立ちD、ガードされていたらしゃがみDを出すようにしよう。ガードされていた時のしゃがみDだが、ディレイがきくので多少遅らせてから出すと、反撃しようとした相手にヒットさせることが可能。キャンセルもきくので、そのまま必殺技へつないでいこう。しかし、無敵技やジャンプに弱いので、様子を見ることも肝心。



遠距離立ちC。リーチは最も長いが、使い方に注意！



クラックシュート。この技のあとは色々な選択肢がある



通常ジャンプからのBは避け攻撃をつぶすことができる



避け攻撃。跳びこみの弱い相手には対空として使うことができる

# キャラ性能評価表

## 攻撃力 B

連続技は若干決めにくいという感じがするんだけど、決まればそこそこ持っていけるのは確か。

通常技を見ても、そこそこ威力があると思うっす。まぁ、こんなもんが妥当っすかね。

## リーチ B

遠距離立ちBやCなど、リーチの長さは問題ナシ。しかし、B・B・C or しゃがみCなどのコンビネーションが確定ではなく、抜けてしまうということがあるなど、中途半端な部分はかなり気になる。

## スピード C

ジャンプスピード、移動速度は普通。技の発生に関しても違和感はない。しかし、猛威だったラッシュが弱体化したため、スピーディーに闘うことはおろか、止まってしまいがち。よってこの評価。

## 使いやすさ C

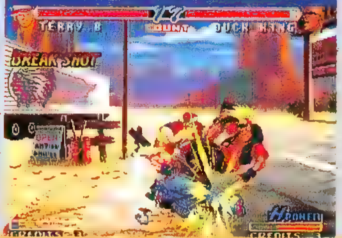
出しやすい技を所有していて、困難なことはあまりない。一応手軽な連続技もあるしね。

また、リスクはあるが中段、下段とガードを揺さぶることも可能。ただ、対空がため技ってのがイマイチ。

## 総合 B

『餓狼3』以来、簡単で超強力というイメージだったテリーだが、ここで少しばかり疲れ気味。連続技、ブレイクショットに活躍するファイヤーなど、今作ならではの強さはあるけど、やはりゴリ押しラッシュができなくなったり、強いダンクがなくなったのはかなり痛い。実はCでも…。

ファイヤーキック。ブレイクショット連続技に大活躍OK楽勝！





# 飛翔拳での牽制が強力！対空は昇龍弾と避け攻撃を使い分けよう!!

## アンディ・ボガード

攻略／修羅騎士　鷹

### 連続技

**●しゃがみB・しゃがみB・↘+C→キャンセル各種必殺技**

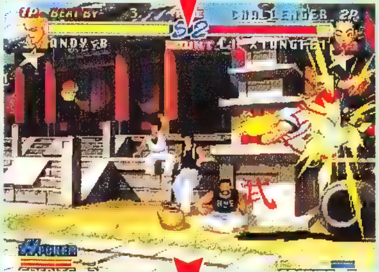
アンディの基本的な連続技なので、接近戦では積極的に狙っていこう。

最初のしゃがみBは、しゃがみA×2にかえてもいい。↘+Cで浮かせたあとは、空破弾、昇龍弾、斬影拳、超裂破弾などの必殺技で追い打ちすることができるぞ。超裂破弾は最速のタイミングで出すと2ヒットしないため大したダメージにならないので、気持ち遅めにキャンセルして出すようにしよう。

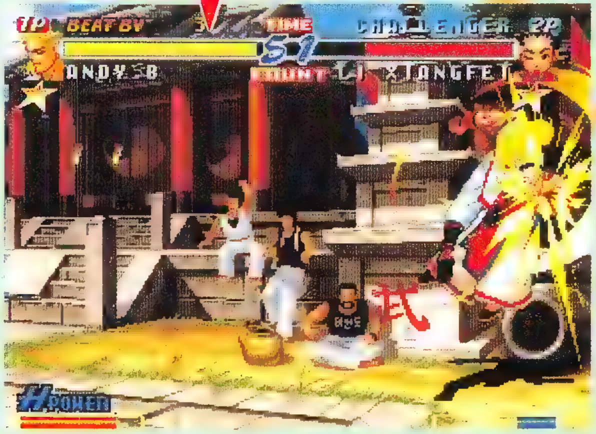
画面端なら、↘+Cのあと空破弾→昇龍弾ってのも可能（舞には決まらない）。威力も大きく、超裂破弾を決めた時と同じくらいのダメージを与えることができるのだ。



↘+Cのコンビネーションで浮かせたあとは…



キャンセル空破弾で拾っていこう



画面端なら昇龍弾まで1セットなのだ

**●しゃがみA×1〜3・立ちB→キャンセル激飛翔拳**

弱技からつなぐことのできる連続技だが、画面端ではヒットさせたにも関わらず、反撃を食らってしまうので注意。画面端の場合は、最後を飛翔拳かダウンを奪えるしゃがみCにかえるべし。

**●ジャンプC→↘+A・立ちC・立ちC→キャンセル強斬影拳→疾風裏拳**

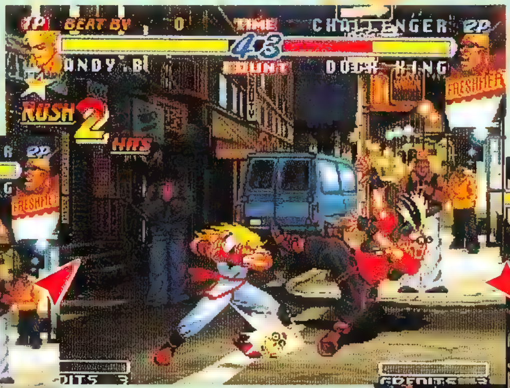
結構威力の大きい連続技。出せる状態なら超裂破弾でもいいのだが、その場合は↘+Aを相手とほぼ密着状態で決めなければならないので注意。ジャンプ攻撃から開始した場合は、ヒット後に少し前進してから↘+Aを出そう。

その他の↘+Aを絡めた連続技を紹介していこう。

①↘+A・立ちC→キャンセルフェイント技（→or↓+A C）→遠距離立ちA・立ちC→キャンセル強斬影拳→疾風裏拳。

②↘+A・立ちC→キャンセルフェイント技（→or↓+A C）→しゃがみA・立ちB・↘+C→キャンセル空破弾or超裂破弾。

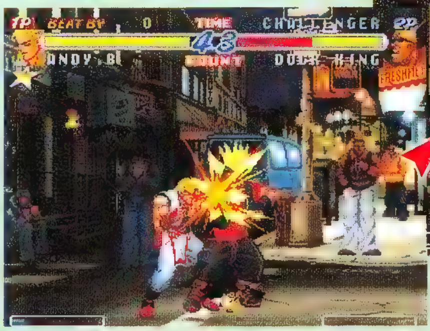
①、②ともに画面端ならジャンプ攻撃から開始してもいい。②は画面端で超裂破弾を出せない状態なら、空破弾→昇龍弾を決めるようにしよう。



キャンセルフェイント技（→or↓+AC）でスキを小さくすれば…



遠距離立ちAがヒット。このあとは立ちC→キャンセル必殺技へつなごう



コンビネーションの↘+A・Cとつないだあとは…

**●ジャンプC→キャンセル幻影不知火**

背の高いキャラに対しては、ジャンプB→Cと2段出していくことができるのだ。

**●昇龍弾→昇龍弾**

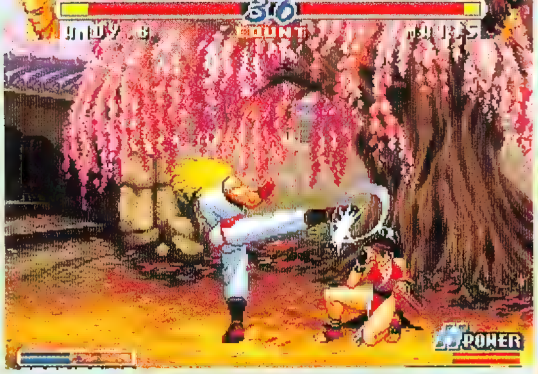
ネタがないので載せてみました。画面端でジャンプ（頂点）している相手に昇龍弾をヒットさせると、再度昇龍弾をヒットさせることができるのだ。改良したものが、コンビネーションの↘+Cのみの先端を空中の相手にヒットさせて、昇龍弾→昇龍弾。実戦で決めるのはまず無理っす。

### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 内股（うちまた） | ←or→+C |
| **●特殊技** | |
| 浴びせ蹴り（あびせげり） | →+B |
| 上げ面（あげつら） | ↘+A |
| **●必殺技** | |
| 斬影拳（ざんえいけん） | ↙→+AorC |
| 疾風裏拳（しっぷううらけん） | 強斬影拳〜↙→+C |
| 飛翔拳（ひしょうけん）★ | ↓↙←+A |
| 激飛翔拳（げきひしょうけん）★ | ↓↙←+C |
| 昇龍弾（しょうりゅうだん）☆ | →↓↘+C |
| 空破弾（くうはだん）☆ | ↙↓↘→+B |
| 幻影不知火（げんえいしらぬい） | 空中で↓↙←+D |
| **●超必殺技** | |
| 超裂破弾（ちょうれっぱだん） | ↓↙←↙→+BC |
| **●潜在能力** | |
| 男打弾（だんだだん）★ | ↓↙←↙→+C〜C連打 |

### キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○/○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | × |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直小ジャンプ | × | × | × |
| 垂直通常ジャンプ | ○ | ○ | ○ |
| 斜め小ジャンプ | × | × | × |
| 斜め通常ジャンプ | ○ | ○ | ○ |
| →+B | | × | |
| ↘+A | | ○ | |



遠距離立ちBはリーチがそこそこ長く、発生も早いので牽制に最適

# 対人戦攻略

普段は、発生が早くそこそこリーチの長い立ちBを使って牽制しつつ、キャンセルフェイント技（➡or⬇＋AC）や飛翔拳を放っていこう。リーチ負けしているキャラに対しては、しゃがみCや避け攻撃を加えていくといい。避け攻撃に関しては、接近戦でも使えるので覚えておこう。

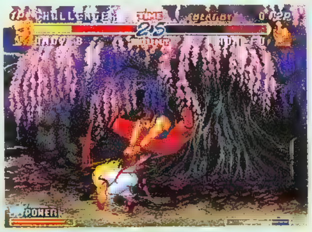
攻めこむ際は、各種ジャンプ攻撃を使っていこう。ジャンプ攻撃は、連続技を狙えるCと、避け攻撃をつぶせるBの2つの技を使っていくべし。背の高いキャラに対してはB↓Cと2段出していける。

接近戦に持ちこんだら、下段で避け攻撃をつぶせるしゃがみBをメインに、発生の早いしゃがみAも使っていこう。

ジャンプ攻撃ヒット時は、極力↘＋Aからの連続技を狙うべし。ジャンプ攻撃をガードされた場合は、色々な連係を組んでいこう。連係は、①弱技で止めたあとやキャンセルフェイント技を使って、小ジャンプなどで攻め直す、②通常orダッシュジャンプから空中振り向き、③後ろジャンプから幻影不知火（空中振り向きをしてから出すと食らってくれることもある）など。

中〜遠距離では、フェイントを混ぜつつ飛翔拳で牽制するのが有効。跳びこんできた相手は、各種対空技で迎撃しよう。もちろん受け身にまわらず、ダッシュCを使って切りこんでみてもいい。

対空技は基本的には昇龍弾なのだが、相手との距離が若干離れている場合や、下方向にあまり強くない攻撃（避け攻撃をつぶせない攻撃）で跳びこんでくる相手には、それぞれ着地にヒットさせるように避け攻撃を出そう。避け攻撃ヒット時は、強斬影拳（男打弾）を食らわせてやろう。



ジャンプ攻撃が弱い相手や遠めからのジャンプは、避け攻撃で迎撃

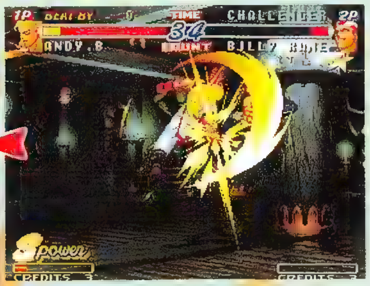
ジョー、双角、フランコ、秦兄弟、ローレンス、クラウザーに対しては、中〜遠距離から弱斬影拳を使っていけるので覚えておこう。ガードされても、前述したキャラには反撃を受けないのがその理由。

斬影拳ガード後、しゃがみAや立ち技で反撃をする癖がついている相手、もしくは反撃してこない相手には、避け攻撃を出すといい。もちろん様子見も肝心。また、弱斬影拳の出し方も工夫し、しゃがみC→遅めキャンセルなどで出したりしよう。これは連続ガードになっていないので、不意に動こうとしたところにヒットすることもあるのだ。

弱斬影拳をガードされたあと、一応全キャラに対して通用する連係があるので紹介しておこう。弱斬影拳後、しゃがみC（足払い）で反撃してくる相手には超裂破弾。足払いを空振らせつつ攻撃をヒットさせることができるぞ。まぁこれは幻影不知火をガードされた時にもいえることだけど、結局博打なのであひ〜です。安定するなら飛翔拳を使ってのブレイクショットかな。出せる状態なら男打弾がおすすめ（コマンドを入力しておき、ガード後すぐにボタンを押すか、⬇↙⬅↙でガードをして➡＋ボタンがいいかも）。

強斬影拳→疾風裏拳、空破弾、昇龍弾など、ヒット後にダウンを奪うことのできる技を決めたあとは、すぐに（キャラによっては微妙に異なるけど）強斬影拳を出しておくといい。理由は、テクニカルライズをおこなった相手にヒットさせることができるからだ。ヒット後はもちろん疾風裏拳まで1セット。グランドスウェーにも注意を払うべし。この場合は、素早く対スウェーライン攻撃を出すか、相手の対メインライン攻撃を垂直ジャンプで回避するといいだろう。

あっ、そうそう、通常投げを決めたあとはすぐにスウェーラインへ移動をし、表か裏かわりか分からないようにCを重ねてみるのも悪くないぞ。



ダウンを奪える技を決めたあとは…



すぐに強斬影拳を出そう。テクニカルライズをした相手にヒットするぞ

# キャラ性能評価表

## 攻撃力 C

通常技の威力はいたって普通で、「超減るよ！」とかいったモノは見当たらない。

連続技に関しても、全キャラと比較してみて超絶連続技を所有しているわけでもないので、まぁこの評価。

## 使いやすさ B

技の暴発も少なく（投げにいくと斬影拳が出ちまうこともあるけど）闘い方も結構分かりやすいと思うので、初心者さんでもそれなりに動かすことができると思うのだ。まぁこんなもんでしょう。

## リーチ C

しゃがみCや避け攻撃などリーチの長い技を所有しているのは確かだけど、全体的に見てしまえば普通かな？　でもまぁ、使用していく技はリーチの長い技ばかりなんだけどね。ぶっ！

## 総合 B

飛び道具、対空、突進とバランスのいい技を備えているのはやっぱいいね。まぁ斬影拳が前作より弱体化したり、幻影不知火が実は駄目技だったりと、痛いところはあるんだけどね。でもまぁ、比較的使いやすいし、安定して闘うことができるというのは大きいよね。

## スピード B

ジャンプや移動スピードは普通グラスで、通常技の発生は鈍く感じることはない。

必殺技に関しては、奇襲や移動手段など幅広く使っていけるものを所有しているので、普通以上は確実。

男打弾をブレイクショットで出せれば大幅（？）にパワーUPする




# 接近戦や対空では避け攻撃に頼ろう！フェイント技も有効だ

# ジョー・ヒガシ

攻略／DSP-たろりん

## 連続技

**●しゃがみA・立ちA↓キャンセル爆裂拳↓爆裂アッパー↓弱スラッシュキック**

コンビネーションは遠距離立ちB・立ちCでもいい。避け攻撃↓キャンセルフェイント技（⬇＋AC）↓遠距離立ちB↓…も可。

**●しゃがみA・立ちA・↘＋C↓キャンセルスクリューアッパー**

前作でもおなじみの、浮かせてからスクリューアッパーで追い打ちする連続技。なかなかの威力を誇るが、小さいキャラ（秦兄弟など）にはスクリューアッパーがカス当たりになることが多い。彼らには他の連続技でガマンしよう。

**●しゃがみA・立ちA・立ちB↓キャンセルサンダーファイヤー**

サンダーファイヤーは弱攻撃からでもつながるので、このコンビネーションからつなぐのがいい。間合いが遠かったら、遠距離立ちB・立ちCからつなごう。

**●しゃがみA・立ちA・⬆＋C↓遠距離立ちB・立ちC↓キャンセル弱スラッシュキック**

画面端限定。しゃがみA・立ちAから⬆＋Cはつながらないが、相手が中段の⬆＋Cをしゃがんで食らうと、そこから連続技が入る。

とはいえ、ほぼ密着状態からコンビネーションを出さないと遠距離立ちBが届かないため、決めにくい。相手を画面端でダウンさせたあとの起き攻めに使おう。

出せるならサンダーファイヤーにつないでもいい。

**●小ジャンプC↓しゃがみA・立ちC↓キャンセル強スラッシュキック**

簡単で威力もそこそこな連続技。しかし、デカキャラ以外がしゃがんでいると、立ちCが当たらないので注意。

**●小ジャンプC↓しゃがみA・立ちA・↘＋C↓キャンセル強スラッシュキック↓タイガーキック**

空中の相手に強スラッシュキックの1段目のみがヒットすると、相手のやられ判定が残るため、さらにタイガーキックで追い打ちすることができる。

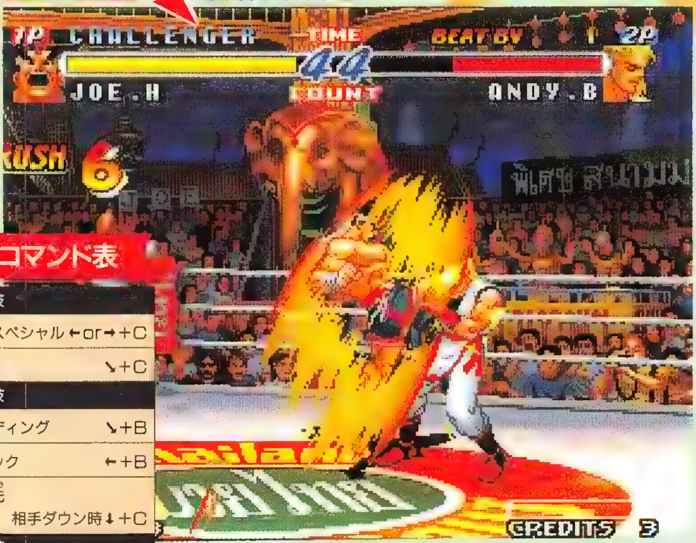
スラッシュキックを出すのを遅らせると、スラッシュキックを2発とも当てることができるが、難しいうえに威力はほとんど変わらないので、意味はない。



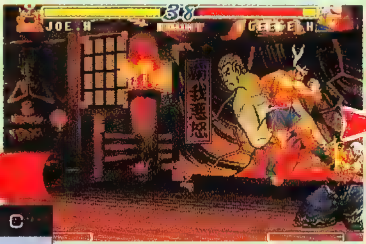

浮かせるコンビネーションである立ちA・A・↘＋Cから…



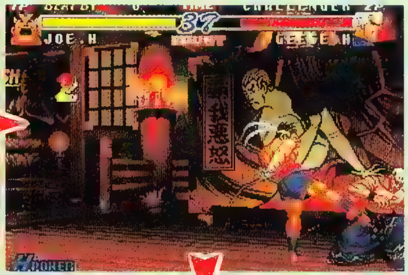

キャンセル強スラッシュキックの1段目のみを当てると…



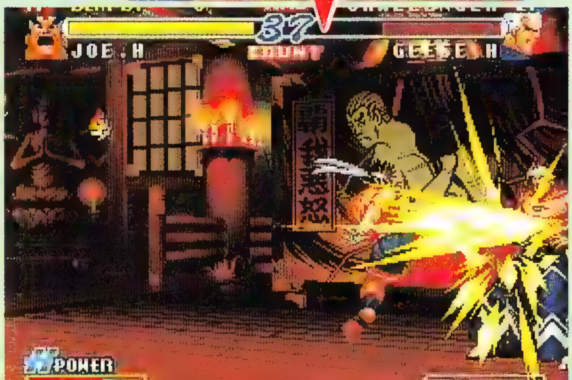

タイガーキックでさらに追い打ちできる。非常にカッコイイぞ




画面端の相手がしゃがんで中段を食らった時限定だが…




そのあと遠距離立ちBがつながってしまう。タイミングはシビア




うまくつながったらC↓キャンセル必殺技まで入れよう

## 技コマンド表

| 技 | コマンド |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| ジョースペシャル | ←or→＋C |
| 膝地獄 | ↘＋C |
| **●特殊技** | |
| スライディング | ↘＋B |
| ハイキック | ←＋B |
| 炎の指先 | 相手ダウン時⬇＋C |
| **●必殺技** | |
| スラッシュキック | ↙→＋BorC |
| 黄金のカカト★ | ⬇↙←＋B |
| タイガーキック☆ | →⬇↘＋B |
| 爆裂拳★ | A連打 |
| 爆裂フック | 爆裂拳～⬇↘→＋A |
| 爆裂アッパー | 爆裂拳～⬇↘→＋C |
| ハリケーンアッパー★ | ←↙⬇↘→＋A |
| 爆裂ハリケーン★ | ←↙⬇↘→＋C |
| **●超必殺技** | |
| スクリューアッパー | →←↙⬇↘＋BC |
| **●潜在能力** | |
| サンダーファイヤー | →←↙⬇↘＋CorD |

## キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | ×(×) |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直小ジャンプ | − | − | − |
| 垂直通常ジャンプ | − | − | − |
| 斜め小ジャンプ | − | − | − |
| 斜め通常ジャンプ | − | − | − |
| ↘＋B | ×(×) | | |
| ←＋B | ○ | | |
| 相手ダウン時⬇＋C | − | | |

# 対人戦攻略

普段は相手の動きに対応するように闘い、チャンスにはジャンプ攻撃で攻めこんで一気にダメージを奪う。今回のジョーはそんなキャラ。ハリケーンアッパーのスキが大きく、気軽に出せる牽制技もないので、思う存分暴れることができないのだ。

普段は中間距離をうろうろして、相手の跳びこみを迎撃することに専念しよう。避け攻撃→キャンセルハリケーンアッパー（orサンダーファイヤー）やタイガーキックが対空技になるぞ。普通は避け攻撃でいいが、相手が下方向に判定の強い技で跳びこんでくるなら、確実性の高いタイガーキックを使おう。

地上から間合いをつめる手段としては、弱スラッシュキックとダッシュ遠距離立ちCがある。

弱スラッシュキックは相手がジャンプしようとしても当たることが多いし、先端をガードさせるようにすれば反撃は受けにくい。特に、香緋、リック、クラウザー、ローレンス、フランコには、相手がしゃがんでいても先端が当たってくれるので超有効。ギース、ボブ、双角、ダックにもわりと当たりやすい。それ以外のキャラには、しゃがまれるとまず当たらないので、使用頻度を低めにしよう。

ダッシュ遠距離立ちCは、すべりながら攻撃するので当てやすい。相手がジャンプしても下をくぐれることが多いぞ。そんな時は着地のスキに連続技か投げを決めてやろう。

接近戦になったら、避け攻撃、小ジャンプC、少し前に歩いてからしゃがみC、といった選択肢が有効（この3つの技を、以下「接近戦基本行動」と表記する）。

避け攻撃を出したら、画面端以外では迷わずにキャンセルハリケーンアッパーを出してしまっていい。最速のタイミングでキャンセルすれば、避け攻撃がヒットしていれば連続技になるし、ガードされていても跳び越されることはない。

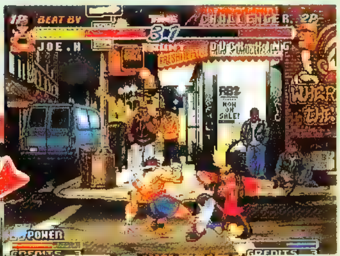
一つ注意点を。画面端ではキャンセルハリケーンアッパーは厳禁。ガードされると、なんと反撃を食らってしまうのだ。そこで、避け攻撃のスキをキャンセルフェイント技（↓+AC）を使って小さくし、接近戦基本行動に戻るようにしよう。

小ジャンプCは連続技狙いの行動。ガードされていたら、しゃがみA・立ちA・↑+Cを使うか、コンビネーションをフェイント技でキャンセルしてから接近戦基本行動に戻るといい。

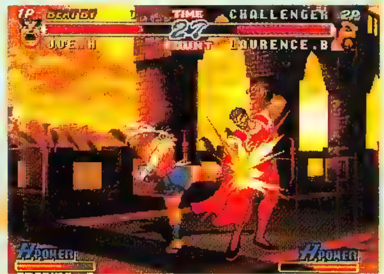
しゃがみCは避け攻撃対策を兼ねた下段技。これもキャンセルフェイント技でスキをなくし、接近戦基本行動に戻るべし。間合いが離れてきたら、ダッシュ遠距離立ちCで接近し直してもいい。そうすれば、しゃがみCをガードしたあとに相手が動こうとすると蹴りが突き刺さるしね。


デカキャラにはスラッシュがすごく使える。ガードされてもOK


近づいたら避け攻撃。相手の技のリーチの外から蹴るべし


相手の避け攻撃には下段。スライディングかしゃがみCを使え


しゃがみCをガードされたら、キャンセル↓+AC。忘れずに


攻めの間に間合いが離れたら、ダッシュ立ちCでつめ直す

# キャラ性能評価表

## 攻撃力 C

単発の打撃の威力、連続技の威力、ともに標準的。超必殺技や潜在能力を使った連続技は、それなりの威力を誇っているのだが。

連続技を決める機会に乏しいのも難点。

## リーチ C

遠距離立ちC、避け攻撃は長い。特に避け攻撃のリーチはかなり頼りになる。

ところが、連続技のきっかけとなる弱攻撃のリーチがかなり短い。結局、評価はさがることになった。

## スピード C

ダッシュ遠距離立ちCや弱スラッシュキックなど、一気に間合いをつめる手段はあるものの、技のスキが全体的に大きめなので、ガンガン攻めるわけにはいかない。どっしり構えて闘おう。

## 使いやすさ B

コンビネーションのリーチが短いため、連続技を入れる機会が少ない。遠めの間合いで慎重に闘うしかない。

難しい操作は必要ないため、思い通りに操れるのは確かなのだが。

## 総合 C

お祭り男のジョーも、今回ばかりはハデに動きまわる闘いはムリ。スラッシュキックがパワーアップしたので、最初は「おぉっ！」と思ったのだが、フタを開けてみれば地味なキャラでした。

ハリケーンアッパーがKOF並に強ければ、ガンガン攻められるんだけど。ぐへ。

簡単に跳ばれる台風型飛び道具。キャンセル以外じゃ出せねぇ！



# 遠距離での花蝶扇やダッシュ攻撃が重要！花嵐もばんざ〜い!!



## 不知火舞

攻略／修羅騎士　鷹

**●しゃがみA×1〜4・しゃがみC→キャンセル龍炎舞**

手軽なので初心者には持ってこいの連続技。出せる状態なら超必殺忍蜂や花嵐でもいい。超必殺忍蜂に限っては、キッチリヒットするこの連続技を使うのがおすすめ。

アレンジしたものでは、しゃがみA・しゃがみC→しゃがみA・しゃがみC→キャンセル龍炎舞or超必殺忍蜂or花嵐というものがある。ちなみに、威力はこちらの方が若干大きいのだ。

**●避け攻撃→キャンセルフェイント技（↓+ACorBC）→しゃがみA・立ちB・↘+C→キャンセル各種必殺技**

キャンセルフェイント技を使用した連続技で、最初が避け攻撃というのがポイント。

この連続技は、密着状態からしか決めることができないが、おもに避け攻撃を対空として使った時に役立つことがある。避け攻撃→キャンセル龍炎舞などで安定してもいいが、威力を求めるなら見出しのような連続技を狙おう。

## 連続技

**●しゃがみA×1〜4・立ちB・↘+C→キャンセル各種必殺技**

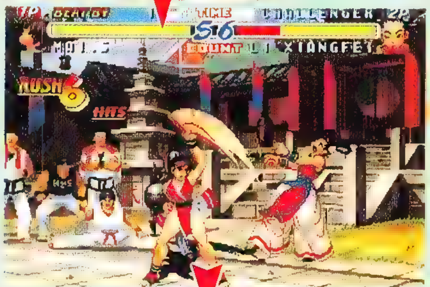
浮かせてからの連続技。決めることのできる必殺技は、小夜千鳥、必殺忍蜂、超必殺忍蜂、花嵐。特に小夜千鳥へつないでいくのは、舞の基本連続技といっていいので、覚えておくべし。超必殺忍蜂は全段ヒットするわけではないので、狙いにいってもあまり意味はないのだ。

もちろん、この連続技はジャンプ攻撃から狙っていく価値もあるぞ（この場合はしゃがみAの数を減らすこと）。

また、画面端なら最後の浮かせ技（↘+C）から、C・B→キャンセルムササビの舞を決めることができる。しかしヒットさせてもこちら側が不利なので、趣味的なものになりそう。



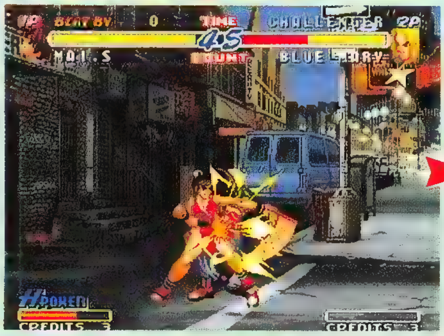
接近戦での要である、しゃがみA×数発のあとは…



コンビネーションで立ちB・↘+Cとつないで…



各種必殺技（写真は小夜千鳥）へつないでいこう！



対空など、密着で避け攻撃を決めたら…



キャンセルフェイント技（↓+ACorBC）でスキを小さくして…



しゃがみAへ。このあとは立ちB・↘+C→キャンセル〜を決めよう！

**●ジャンプC→キャンセルムササビの舞**

狙う必要のない連続技なんだけど、一応っつーことで。

でも、クラウザーに対してのみムササビの舞を使った有効な連続技があるのだ。それは、ジャンプB（昇り）→キャンセルムササビの舞。その他の大きめなキャラに対してもジャンプB（昇り）はヒットするのだが、ムササビの舞はガードされてしまうのだ。

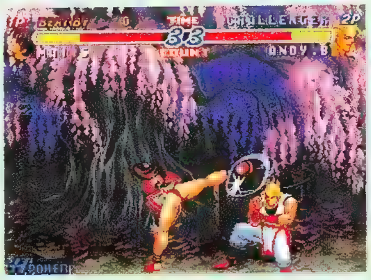
## 技コマンド表

| ●投げ技 | |
|---|---|
| 風車崩し・改 | ←or→+C |
| 夢桜・改 | 空中で↙or↓or↘+C |
| **●特殊技** | |
| 跳ね蹴り | ダウン中C |
| 三角跳び | 空中の画面端で↗ |
| 龍の舞 | ←+A |
| **●必殺技** | |
| 花蝶扇★ | ↓↘→+A |
| 龍炎舞★ | ↓↙←+A |
| 小夜千鳥☆ | ↓↙←+C |
| 必殺忍蜂★ | ←↙↓↘→+C |
| ムササビの舞 | 空中で↓+AB |
| **●超必殺技** | |
| 超必殺忍蜂 | →←↙↓↘+BC |
| **●潜在能力** | |
| 花嵐 | →←↙↓↘+C（ため可） |

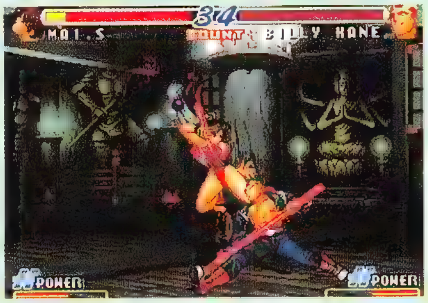
## キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○／○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | ×／× |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直小ジャンプ | × | × | × |
| 垂直通常ジャンプ | ○ | ○ | ○ |
| 斜め小ジャンプ | × | × | × |
| 斜め通常ジャンプ | ○ | ○ | ○ |
| ダウン中C | | ○ | |
| 空中の画面端で↗ | | — | |
| ←+A | | ○ | |

# 対人戦攻略



遠距離立ちB。牽制やダッシュ攻撃に使っていけるのだ



ジャンプB。相手の避け攻撃をつぶすことができるのね

普段はリーチの長い技で牽制しつつ、各種ジャンプやダッシュを使って攻めこんでいくのが基本戦法になる。

牽制に使う技は、出が早くキャンセル可能の遠距離立ちBをメインに。遠距離立ちCや龍炎舞もリーチが長いのだが、出したあとのスキが大きく、ジャンプされていると連続技を食らってしまうことがあるので多用はできない。遠距離立ちBからは、キャンセル花蝶扇を放ったり、キャンセルフェイント技→ダッシュorジャンプorしゃがみCなどの連係を組んでいこう。

ジャンプ攻撃で使う技は、Cと避け攻撃をつぶせるBがいいだろう。キャラ限定ではあるが、通常ジャンプからのB→C、C→A（ガード時なら2段当たる）といった2段攻撃も有効だぞ。あっ、そうそう、クラウザーに対してはB→C→AやC→A→Bという3段攻撃が可能なのだ。

ジャンプ攻撃からつないでいく地上技は、出が早く連射可能のしゃがみAをメインに、下段のしゃがみBを混ぜて使おう。ヒットしていた場合は、そのまましゃがみAを刻んで連続技を狙うべし。しゃがみBは避け攻撃をつぶせるので、着地のあと、避け攻撃で割りこもうとする相手に有効。

しゃがみBからは、しゃがみCへのコンビネーションへつないでいこう。ガードされていてもキャンセルフェイント技でスキを小さくすれば、再び攻めることができる（状況は五分だけど）。



対空に使う場合はBショットが安定だが、他の使い方にも注目

逆に相手に跳びこまれた時の対処法だが、いくつかあるので紹介しよう。①早出しの小夜千鳥。②超引きつけての小夜千鳥。③ブレイクショットの小夜千鳥。④避け攻撃。①…反応できるならコレで決まり。②…実はこの技、一瞬だけ無敵がありました。ゴメンなさい！　コマンド入力のあと、しゃがんで出すのがコツ。でも反撃を受けるっす。③…コマンドを入れてガードをすると出しやすい。④…ジャンプ攻撃の弱いキャラや、強い技を出してこない相手に対して有効なのだ。

ダッシュ攻撃を使って攻めこむ場合も、遠距離立ちBが活躍する。ダッシュ攻撃は先月号でも紹介したように、すべりながら攻撃を繰り出す（ダッシュ中にレバーを↘へ入れながら出す）ので、一気に相手の懐へ入ることができる。ダッシュ遠距離Bからは、フェイント技（↓＋A・C＝花蝶扇）とモノホンの花蝶扇を使い分けていくといいだろう。

遠距離からはフェイントを混ぜつつ花蝶扇を放っていくのも有効な戦法。これにダッシュ遠距離Bを混ぜていくとさらにいいのだ。この時相手が跳びこんでいたら、下をくぐってくれることが多いぞ。もちろん、着地のスキには連続技を決めよう。しかし、ダッシュ攻撃は避け攻撃などで返されてしまう恐れもあるので注意。ワンパターンにならないよう、ジャンプ攻撃や、避け攻撃をつぶせる遠距離立ちAなどを使っていくのもいいだろう。

小ネタ。龍の舞（←＋A）は出切ってしまえば足元が無敵になるので、接近戦で避け攻撃をつぶしにくる相手に使ってみよう（キムなんかに対しては結構使えるよ）。

画面端ではしゃがみA・立ちB・↘＋C・C・Cのコンビネーションでかためることができる（最後のCは遅めに出す）のだ。対処法を知っている相手には反撃を受けるが。



花蝶扇。キャンセルで出したり、遠距離からの牽制に使おう

# キャラ性能評価表

## 攻撃力 D

連続技の威力は普通だが、単発での攻撃力は比較的低いといえるだろう。しかし、その辺は手数で圧倒することができるので、あまり気にならない問題。んあ～、Cにしておいてもいいかな。

## リーチ B

遠距離立ちBとC、龍炎舞など、リーチの長い技がいくつかあり、中でも遠距離立ちBとCはダッシュ攻撃として使っていくことができる。これはどこから見ても普通以上といえるでしょう。

## スピード B

移動スピードやジャンプの軌道は普通クラスといえるが、技の発生や戻りなどは比較的早め。また、ダッシュ遠距離立ちBはかなりののびがあり、キャンセルも可能なのでスピーディーな闘いを展開できる。

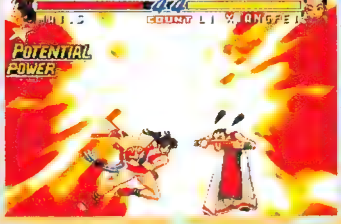
## 使いやすさ B

出しやすい必殺技を所有していて暴発も少ないし、連続技へのつなぎも他のキャラに比べると比較的簡単といえる。若干、対空に難点があるものの、初心者ちゃんにもおすすめできるキャラだよ。

## 総合 B

リーチ、スピードに優れていて、連続技も簡単。これだけで基本性能は高いといえるだろう。また、潜在の花嵐もかなりの高性能ぶり！　ただ、中段技がないので、ガードを揺さぶれないのは痛いところ。ここはキャンセルフェイント技からや小ジャンプから何も出さずに投げを狙うのも重要。

花嵐。舞しゃんはこの技が出せる状態ならさらにパワーUP!



# 雷光回し蹴りが重要！空キャンセルで1回転投げを決めろ!!



# ギース・ハワード

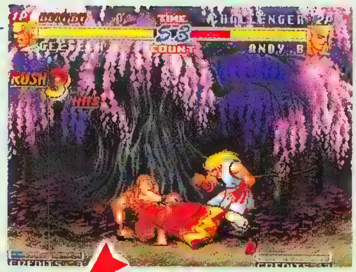
攻略／ジェイケイ

## 連続技

**●しゃがみB・しゃがみB・↙or↓+C→キャンセルフェイント技（↓+BC）→雷鳴豪波投げ**

先月号でも少し紹介したもの。↙or↓+Cの硬直時間をキャンセルフェイント技で短くし、さらに←+Bを移動手段として使えば（攻撃判定発生前にキャンセルする）雷鳴豪波投げが間に合うのだ。しかも、ダウン回避が発動する前に決まるので確定。操作は少々忙しいが、マスターしておいて損はしないはず。

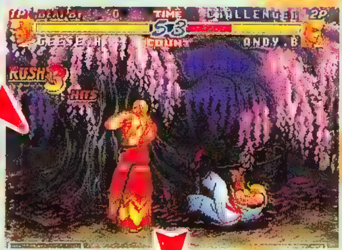
フェイント技は、↓+ACより↓+BCの方がいい。わずかにモーションが短いのだ。



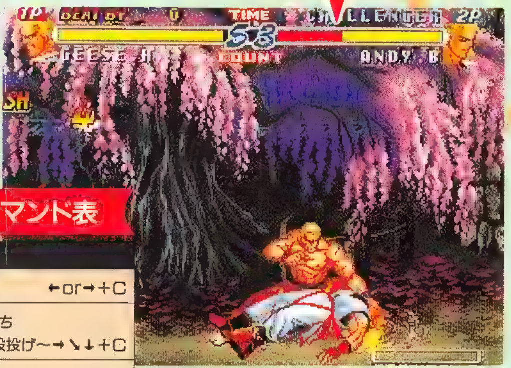
↙or↓+Cやしゃがみ Dヒット後は雷鳴豪波投げを決めるチャンス



まずはキャンセルフェイント技（↓+BC）でスキを減らし…



すぐに雷光回し蹴りを出して雷鳴豪波投げの間合いまで移動、



さらに↓+Cでパクッ ー 確定だしダメージもなかなかだ

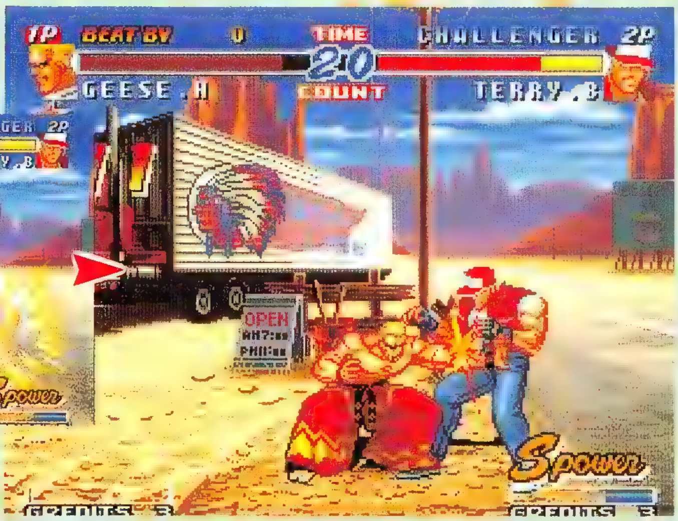
**●近距離立ちB・立ちC（1段目）→キャンセルフェイント技（↓+BC）→遠距離立ちA・立ちB→しゃがみC→雷鳴豪波投げ**

密着状態から決められる、ちょっと強力な連続技。無敵技のスキなどに狙おう。しゃがみC→雷鳴豪波投げのつなぎは前述の連続技と同じだ。

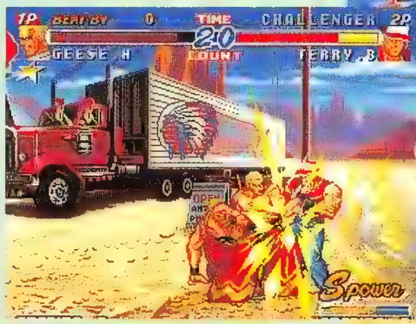
**●しゃがみA×1〜3・立ちorしゃがみC→キャンセルデッドリーレイブ（7段目）→しゃがみA→遠距離立ちA・立ちB・しゃがみ+C→雷鳴豪波投げ**

Pパワー時はこれがおすすめ。最初のコンビネーションのCは、しゃがみの方がダメージが大きいものの、しゃがみAの先端を当てたあとに出した場合は空振りしてしまう。安定したいなら立ちだ。

デッドリーレイブは、レバー部分をキッチリ入力してから気持ち遅めにAを押すと出しやすい。7段目で止めたあとの追撃は、しゃがみB・しゃがみB・↙or↓+Cにすれば難易度（&ダメージ）がさがるぞ。いずれにしろ、ラストは例によって雷鳴豪波投げを決めることが可能だ。




通常技〜コンビネーションにつなごう。デッドリーレイブを最後まで決めるより減るぞ



デッドリーレイブヒット後は、7段（最初のC）で止めて…

**●小ジャンプC→近距離立ちB・立ちC（2段目）→キャンセルフェイント技（↓+BC）→しゃがみA・しゃがみC→キャンセルデッドリーレイブ（7段目）→近距離立ちB・立ちC（1段目）→キャンセルフェイント技（↓+BC）→遠距離立ちA・立ちB・しゃがみC→雷鳴豪波投げ**

画面端、かつギースが2Pの時限定。小ジャンプCを低い打点で当てたあと、できるだけ前進してから近距離立ちBにつなぎ、以降は最も早いタイミングでつないでいこう。

前半はともかく、後半（デッドリーレイブ以降）は実戦で出番がまわってくる可能性がないこともないので、頭のスミに置いておくといいかも。

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 虎殺投げ | ←or→+C |
| 絶命人中打ち | 虎殺投げ〜→↘↓+C |
| 虎殺掌 | ↘+C |
| **●特殊技** | |
| 飛燕失脚 | →+A |
| 昇天明星打ち | ↘+A |
| 雷光回し蹴り | ←+B |
| **●必殺技** | |
| 烈風拳☆ | ↓↙←+A |
| ダブル烈風拳☆ | ↓↙←+C |
| 上段当て身投げ | ←↙↓↘→+B |
| 裏雲隠し | ←↙↓↘→+C |
| 下段当て身打ち | ←↙↓↘→+A |
| 雷鳴豪波投げ | 相手ダウン時↓+C |
| 真空投げ | 接近して1回転+A |
| **●超必殺技** | |
| レイジングストーム | →←↙↓↘+BC |
| **●潜在能力** | |
| 羅生門 | 接近して1回転+C |
| デッドリーレイブ★ | →↘↓↙←→+A〜A・A・B・B・B・C・C・C・↓↙←+C |

## キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○/○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | x/x/x |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直小ジャンプ | − | − | − |
| 垂直通常ジャンプ | − | − | − |
| 斜め小ジャンプ | − | − | − |
| 斜め通常ジャンプ | − | − | − |
| →+A | ×(×) | | |
| ↘+A | ○/○ | | |
| ←+B | × | | |

# 対人戦攻略

ギースの主戦力となる技は、←＋B→空キャンセル真空投げor羅生門（以下雷光スルーと表記）。←＋Bを接近手段として使い、攻撃判定が発生する前にキャンセルして投げ技を決めるというものだ。

入力方法は2通り。←＋B〜1回転（4分の3でOK）＋A or Cと、→↘↓↙←＋B〜↑＋A or Cだ。どちらを使うにしろ、投げ技を入力するタイミングは状況によって微調節するのがベター。間合いが遠い時や、相手のガード硬直が解けてから間がない時は遅め、それ以外は早めだ。

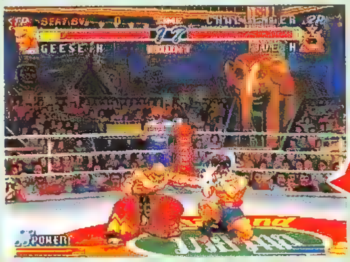
雷光スルーのおもな狙いどころは以下の通り。①弱攻撃を当てたあと…しゃがみAやしゃがみB・しゃがみB後が狙い目。コンビネーションへの派生（タイミングを遅らせるのも手）や、小ジャンプCでの跳びこみと併用しよう。②キャンセルフェイント技後…遠距離立ちBやしゃがみA・立ちCなどから、本物の必殺技や小ジャンプCと使い分けよう。対スウェーライン上段攻撃や避け攻撃のあとも決まりやすい。③こちらが有利な状況で…ジャンプCをガードさせたあと、対メインライン上段or下段攻撃ヒット後、←＋Bをガードさせたあとなど。打撃技と使い分けるべし。

牽制に使う技だが、至近距離ではしゃがみB・しゃがみB・↙or↓＋C。やや遠い時や出の早さが要求される場面ではしゃがみA×α・立ちC。中間距離ではしゃがみCと遠距離立ちB。遠距離ではダッシュ遠距離立ちB。これらの技からは、フェイント技からの攻めor様子見、キャンセル烈風拳、遅めキャンセルレイジングストームを使い分けよう。ただし、キャンセル烈風拳は弱攻撃からだと間合いに関係なく跳びこみ連続技を食らうので注意（強攻撃からでも遠いと跳びこまれる）。跳び越される烈風拳はあまり撃たない方がいい。

対空技は上段当て身投げが信頼できるが、読まれると連続技の的。避け攻撃や先読みの垂直小ジャンプCも使おう。避け攻撃は適度に引きつけて相打ちを狙うべし。判定がそこそこ強いので早出しする手もあるが、判定の強いジャンプ攻撃に対しては無効。■

通常技orコンビネーションのしゃがみCヒット後は（キャンセル↓＋BCでスキを減らしておこう）、雷鳴豪波投げを諦めて起き上がりを攻めるのも悪くない。テクニカルライズ対策を兼ねたものとしては、ダッシュ小ジャンプC、少し前進して←＋B（通常起き上がりをされたらライン移動で逃げるといい）、少し前進して→＋Aなどがあるぞ。→＋Aは、起き上がりに攻撃判定の終わり際を重ねるとガード不能になる。前述の起き攻めの他、真空投げ後（一瞬だけ前進して）、虎殺投げ後（最速で）、通常技のしゃがみC後（フェイント技を出さずに最速で）も狙えるぞ。

おまけ。遠距離立ちCは、使いにくいがパワーゲージの増加量が多い。虎殺掌→←＋B→空キャンセル雷鳴豪波投げはなかなかのダメージ。




相手がガードをかためたくなるような状況を作ったら…

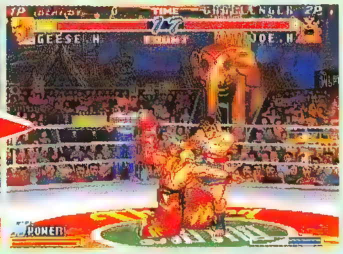



ジャンプC後もチャンス。避けで返されるのであまり跳べないけど

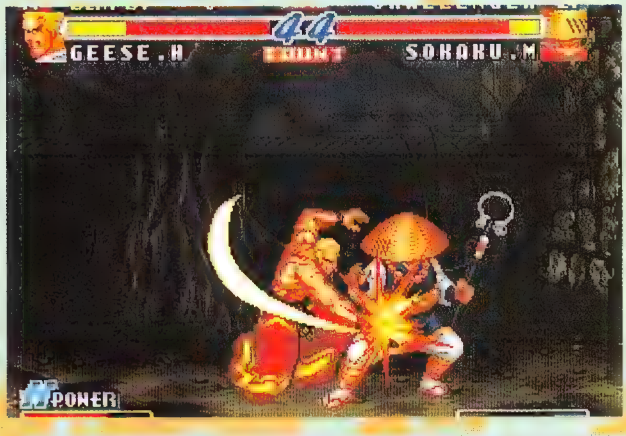
この部分（着地寸前）を起き上がりに重ねるとガード不能だ




雷光回し蹴りで投げ間合い内まで高速移動して…




キャンセルコマンド投げだ。真空投げ後は起き上がりを攻めよう




# キャラ性能評価表

## 攻撃力 C

雷鳴豪波投げは決める機会が多いわりに減るが、決めたあと仕切り直しになってしまうのが痛い。2種類の潜在能力は一発逆転を狙えるだけの破壊力を秘めているが、使える条件が限られているし…。

## 使いやすさ D

主戦力になるのが投げ技だし、対人戦で勝つためには簡単ではないテクニック（キャンセルフェイント技や←＋B空キャンセルなど）を覚える必要がある。初心者に優しいキャラではないです。

## リーチ B

通常技のリーチはどれも普通かそれ以上。遠距離立ちB&Cはダッシュ中に出すとすべってくれるし、←＋Bや→＋Aといった移動しつつ攻撃する技もあるので、射程距離は長めだといえる。

## 総合 B

ギース戦に慣れていない人には雷光スルーが猛威を振るう。潜在能力を決めるために工夫（Sパワーにならないようにしたり、Pパワー時は雷鳴豪波投げを諦めるなど）すればさらに強くなれるぞ。

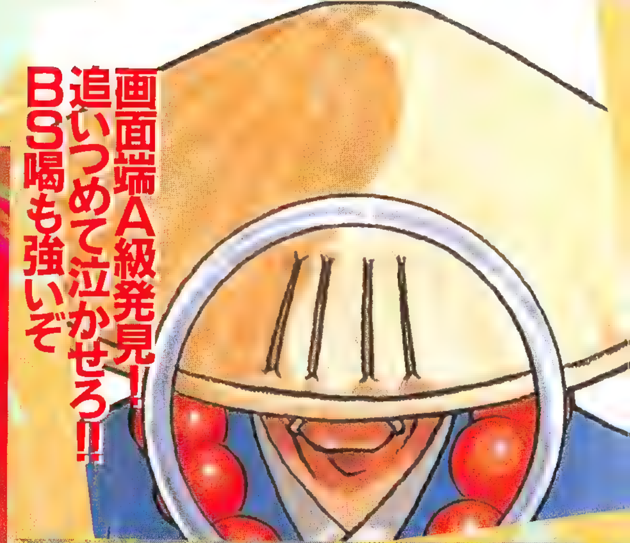
ただし、雷光スルーはジャンプで回避されると連続技を食らう可能性があるので注意。

## スピード B

攻めのきっかけを作る手段がやや貧弱なので、ペースをつかむまでは様子見がちになりやすい。しかし、ペースをつかんでしまえばキャンセルフェイント技と雷光スルーでスピーディに攻められるぞ。

相手の体力が多ければゲージ1本以上減らせる。決まればほぼ勝ちだ





# 画面端A級発見！追いつめて泣かせろ!! BS喝も強いぞ

# 望月双角

攻略／ジェイケイ

## 連続技

**●立ちA・立ちC↓キャンセル邪棍舞↓突破**

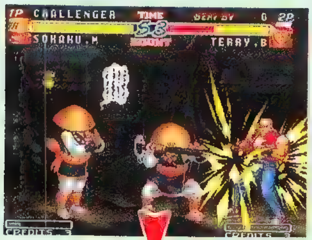
基本連続技。コンビネーションはしゃがみのA・CでもOKだ。もちろん、ジャンプCからつなぐこともできるぞ。

邪棍舞のヒット数は間合いによって変化する。密着スタートなら3ヒットするので、そのあと突破につなげよう。

少し離れたところから決めた時は大抵2ヒットなのだが、相手キャラや間合いによっては2ヒット目をガードされることがある。安定したいなら邪棍舞1ヒット↓突破だ。

遠すぎると（Aの先端をヒットさせた時）邪棍舞自体がつながらないので、邪棍舞を出したら一瞬だけ遅らせて突破を出してしまおう。立ちC↓突破が連続ヒットするぞ。

突破を決めたあとは雷撃棍が間に合うのだが、ダウン回避でよけられてしまう。




連続技や連係に大活躍する邪棍舞。ヒットさせたあとは…




突破までキッチリ決めよう。ダウンを奪えるしダメージも増えるぞ

**●遠距離立ちC↓少し前進（ダッシュ）して遠距離立ちC**

遠距離立ちCはスキが小さいので、近い間合いでヒットさせればもう1発叩きこむことが可能。画面端なら、遠距離立ちC↓少し前進（ダッシュ）して避け攻撃↓キャンセル邪棍舞↓突破も入るぞ。

**●遠距離立ちB・立ちC↓キャンセルフェイント技（↓+BC）↓しゃがみA・しゃがみC↓キャンセル邪棍舞↓突破**

遠距離立ちB・立ちCは、2発目が大きく前進する技なので間合いが離れにくい。近い間合いでヒットさせれば、見出しのような連続技が成立するのだ。一応、ジャンプCから決めることもできるぞ。

密着状態なら、しゃがみA・しゃがみC↓キャンセルフェイント技（↓+BC）↓しゃがみA・しゃがみC（↓キャンセル邪棍舞）↓突破とつなぐこともできる。ただし、キャラによっては入らない。

**●（立ちA↓キャンセル邪棍舞↓降破）×数セット↓遠距離立ちC**

画面端限定の強力連続技。カッコ内を繰り返すと少しずつ間合いが離れていくので、立ちAが届かなくなったら遠距離立ちCで締めよう。

邪棍舞は、間合いが近い時は1ヒットで我慢、離れてきたら2〜3ヒットと増やしてOK。近い時に欲張ると、向こう側に突き抜けて降破が当たらなくなってしまうぞ。

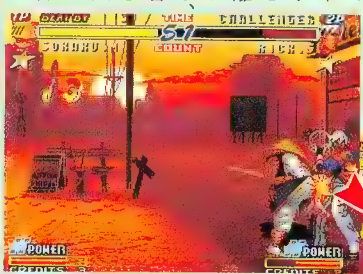
降破↓立ちAのつなぎには余裕があるので、セット数を欲張りたいなら少し前進してから立ちAを出していくべし。

ダウンを奪いたいなら、立ちAが届かなくなる前に立ちA・立ちC↓キャンセル邪棍舞（3ヒット）↓突破がいい。

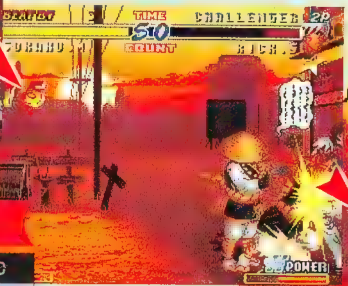
遅めキャンセル邪棍舞→降破を出すと、間合いが離れないのだ

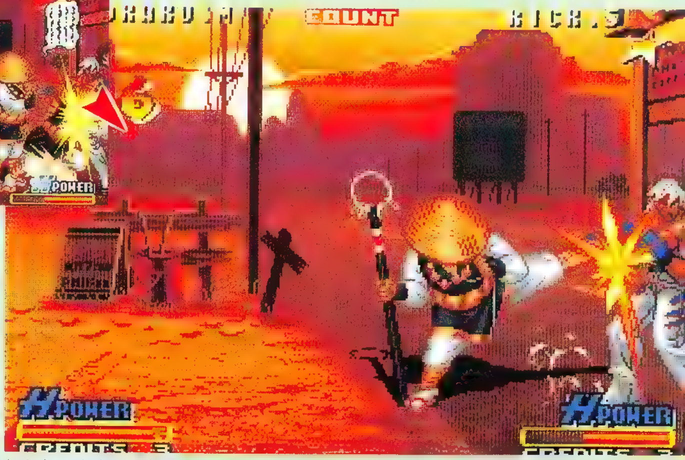
**●遠距離立ちB・立ちC↓キャンセル邪棍舞↓降破↓遠距離立ちB・立ちC…**

画面端限定のA級連続技。キャンセルのタイミングを遅らせて前進する距離をかせぐのがポイント。ただし、遅すぎると間合いがつまりすぎてしまうので注意。タイミングを調節して間合いを保とう。




いい間合いで連続技に入るとスゴイことに。遠立ちB・立ちCから…




しかも、降破から遠距離立ちBが連続ヒットするので…ループです

**●天破↓憑依弾**

画面端で空中の相手に天破をヒットさせた時限定。条件が厳しいうえに反撃を受けるので、実用性はない。

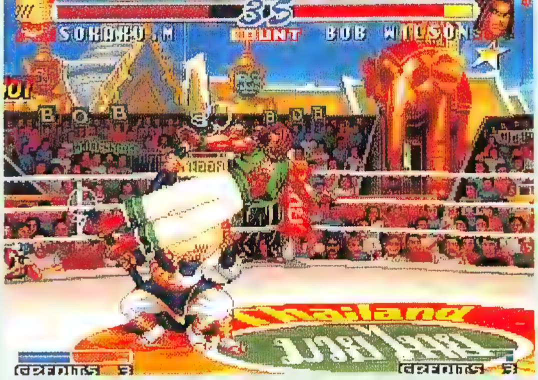
## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 無道縛り投げ（むどうしばりなげ） | ←or→+C |
| 昇天殺（しょうてんさつ） | 空中で↙or↓or↘+C |
| 地獄門（じごくもん） | 無道縛り投げ〜→↘↓+C |
| **●特殊技** | |
| 錫杖上段打ち（しゃくじょうじょうだんうち） | ↘+A |
| 雷撃棍（らいげきこん） | 相手ダウン時↓+C |
| **●必殺技** | |
| 野猿狩り☆（のざるがり） | ↓↙←+A |
| まきびし★ | ↓↘→+A |
| 憑依弾★（ひょういだん） | →←→+C |
| 鬼門陣（きもんじん） | 接近して1回転+C |
| 邪棍舞（じゃこんぶ） | A連打 |
| 突破（とっぱ） | 邪棍舞〜→+C |
| 降破（こうは） | 邪棍舞〜↗+C |
| 払破（はっぱ） | 邪棍舞〜↘+C |
| 倒破（とうは） | 邪棍舞〜D |
| 天破（てんは） | 邪棍舞〜↙+C |
| 喝☆（かつ） | →↘↓↙←+B |
| 渦炎陣（かえんじん） | スウェーライン上で↑↓+D |
| **●超必殺技** | |
| いかづち | →←↙↓↘+BC |
| **●潜在能力** | |
| 無惨弾（むざんだん） | →←↙↓↘+C |

## キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○／○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | ×(×) |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直小ジャンプ | − | − | − |
| 垂直通常ジャンプ | − | − | − |
| 斜め小ジャンプ | − | − | − |
| 斜め通常ジャンプ | − | − | − |
| ↘+A | | ○ | |
| 相手ダウン時↓+C | | ×(×) | |

# 対人戦攻略



対空Bショット喝は激強。→↘↓↙←でガード〜直後にBで出せるぞ

双角が最も力を発揮するのは画面端。後ろに引くような行動は極力避け、ジワジワと追いつめていくのが基本だ。

中間距離では、跳びこみを警戒しつつたまにダッシュ遠距離立ちCで牽制していこう。

対空技は錫杖上段打ちとブレイクショット喝がメイン。前者はできるだけ早めに出すこと。一方的に勝てた時のために、キャンセルフェイント技or邪棍舞を入力しておこう。

後者はつぶされることがないうえに、遠すぎない限りコンビネーションにつなげられる（ダメージ大）。ジャンプ攻撃の打点が低いとガードされる可能性があるものの、反撃は受けない。かなり信頼できるのでガンガン使うべし。

喝からのコンビネーションを決めたら、少し待ってからダッシュ通常ジャンプ（ダッシュ長め）Cで跳びこんでみよう。相手がテクニカルライズをした場合は終わり際のスキにヒットするし、しなくても起き上がりを攻められるぞ。

相手が動かないようなら、ダッシュ遠距離立ちB・立ちC（2発目だけ当てる）or避け攻撃→キャンセル邪棍舞orフェイント技で攻めるといい。

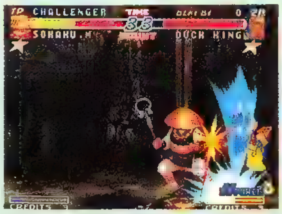
（ダッシュ）小ジャンプでの跳びこみも単純だが有効。Cをメインに、避け攻撃を対空に使う相手にはBも使おう。また、Aを昇りで出すのも悪くない。先端を当てれば連続技につなげられるぞ。遠距離立ちC（先端）→ダッシュ直後に小ジャンプAがいい感じ。

跳びこみ後などの接近戦では、避け攻撃、A・C（ダッシュから出すなら立ち、その他はしゃがみがいい）、遠距離立ちB・立ちCなどをキャンセルして邪棍舞orフェイント技を出していこう。フェイント技後は、すぐに遠距離立ちCや小ジャンプに連係させる他、遠距離立ちB・立ちCやダッシュ立ちA・立ちCでゴリゴリ押していくのもいい。

なお、遠距離立ちCを当てたあとはこちらの方が先に動けるので、近めで当てた時は跳びこみやダッシュからの通常技などで攻められるぞ。

画面端に追いつめたら、立ちAor遠距離立ちB・立ちC→キャンセル邪棍舞→降破or払破の繰り返しで攻める。降破の方は、最速で次の技を出すと連続ガードになるので、少しだけ前に歩いてから次の技を出すようにした方がいい。

相手がブレイクショットを使える状態だったら、連続ガードにならないしゃがみA・しゃがみCや、単発Aでの刻みも混ぜて的を絞らせないようにしていこう。降破or払破ガード後の割りこみに対する対処法は、無敵技には様子見、避け攻撃には避け攻撃が有効。



こうなればしめたもの。遠距離立ちBからの連続技を決めてやろう

遠距離立ちB・立ちC→遅め（かなり遅め）キャンセル喝もいい連係。喝は攻撃を食らっても消えないので、相打ちになっても喝を食らっている相手に連続技を叩きこめるのだ。ガードされてもまず反撃は受けないので、ブレイクショット喝を狙ってみるといい。その他、降破→ダッシュ鬼門陣も決まりやすいぞ。

画面端でダウンを奪ったあとは、普通に起き上がりを攻めるだけでなく、すぐにライン移動して渦炎陣（間合いを調節して終わり際を当てる）→しゃがみA→キャンセル邪棍舞＋αを狙うのも有効だ。

最後に。無惨弾は、飛び道具、突進技、振りの大きい牽制技などを抜けて攻撃できる他、パワーゲイザーやレイジングストームなどを殴ることも可能。普通に闘いつつ、ここぞ！という時に使うようにすれば強力な武器になるぞ。



飛び道具や牽制技などを成敗できる。山崎の蛇使いも狙い目だ



渦炎陣は、このぐらいの間合いから出せば連続技につなげられるぞ

# キャラ性能評価表

## 攻撃力 B

基本連続技のダメージは並程度。前作の減りっぷりは影を潜めてしまったのだ。しかし、画面端限定の連続技なら話は別。健在どころか、実戦でも充分狙えるA級連続技を得てパワーアップしているぞ。

## リーチ C

全体的に見ると「普通だよな〜」という感じ。遠距離立ちCなどの錫杖攻撃は確かに長いが、あくまで普通レベルの長さ。リーチの長さをウリにしているキャラに対抗するのはちょっとキツイ。

## スピード C

移動速度や技の振りは特に劣っていない。むしろ、遠距離立ちCの早さは加点に値する。ただ、相変わらず突進技を持っていないし、今回は通常ジャンプが遅くなってしまった。Cが適当だろう。

## 使いやすさ C

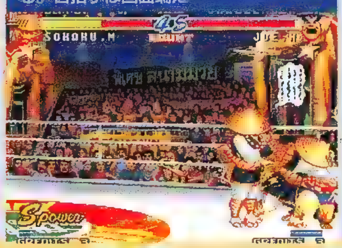
主体となる技（通常技、コンビネーション、邪棍舞）は難しい操作を必要としないので、戦法を覚えれば闘えるようになる。キャンセルフェイント技は扱いに慣れてきてから取り入れればOKだ。

## 総合 B

必殺技などの弱体化が目立つ双角だが、強くなった点もある。特に、ブレイクショット関係が強化されたのはうれしい限り。対空のブレイクショット喝を覚えるだけで、戦力が大幅にアップするぞ。

画面端に追いつめれば勝ちが見えるのも大きい。一画面バトルだったら最強キャラ!?

画面端なら中段からA級連続技がつながる。目指すは画面端だ



# ボブ・ウィルソン

攻略／モリスケ



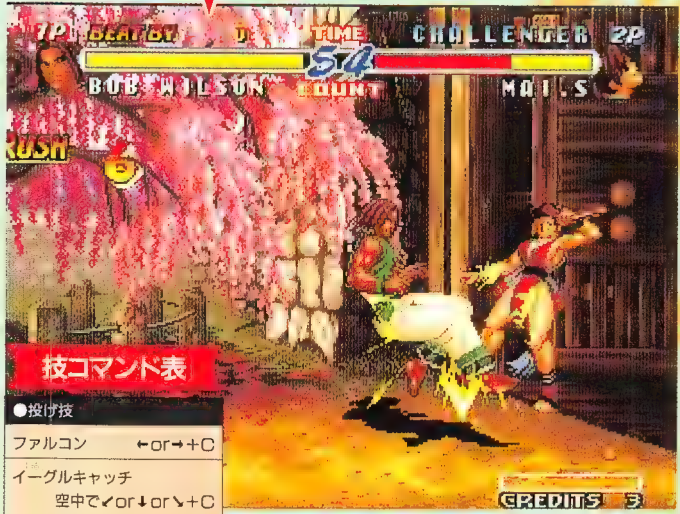

## 連続技

**●しゃがみA・立ちB・↘+C→キャンセルモンキーダンス→バイソンホーンorダンシングバイソン**

ジャンプCから狙う基本連続技。難易度が低いわりにはダメージ量はかなりのもの。相手との間合いが離れていると↘+Cが空振りしやすいので、届かないと思ったら↘+Cを立ちCに切りかえる、という工夫ができると心強い。ダンシングバイソンにつなげた場合、相手はダウン回避できないので、確実にリンクスファングを決められるぞ。



モンキーダンスヒット。このあとボブが先に着地するので…



バイソンホーンを出せば連続ヒットするぞ。減ってます

**●近距離立ちC・立ちC→近距離立ちA・立ちC→キャンセルモンキーダンス→バイソンホーンorダンシングバイソン**

密着に近い間合いで近距離立ちC・立ちCを決めた場合の連続技。このあと続けて近距離立ちAを出すと連続ヒットさせることができることは先月号で紹介したが、アレを発展させるとこのような連続技が可能となる。

ただし、香緋、アンディ、双角、チン、舞、タン、マリーにはモンキーダンスが空振りしてしまうので、近距離立ちA・立ちCではなく、しゃがみAからモンキーダンスにつなげよう。ビリーのみモンキーダンスにつなげられないので、しゃがみA・しゃがみB・しゃがみCを決めよう。

**●ファルコン→ホーネットアタック→モンキーダンス→バイソンホーンorダンシングバイソン**

通常投げのファルコンからの連続技。難易度は少々高めだが、投げが狙えるチャンスでは逃さずに決めておきたい。

画面端で投げた場合は、ホーネットアタックからローリングタートルを狙うといい。

**●バイソンホーン（相打ち）→フロッグハンティング**

大道芸的な連続技。自分の起き上がりにバイソンホーンを出すと相打ちになりやすいが、その直後にフロッグハンティングを出すと吹き飛び中の相手にヒットさせることができるのだ。ただし相打ちにする際の相手の攻撃は弱攻撃でなければならないので（強攻撃だとこちらのよろけが長いので間に合わない）、決められるチャンスは多くない。

**●しゃがみA・立ちB・↘+C→キャンセルローリングタートル…**

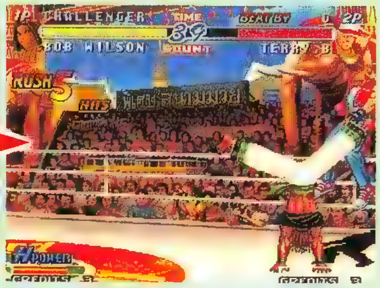
噂の気絶連続技。画面端限定ではあるが、浮いた相手にローリングタートルを決め続けることができるぞ。↘+Cで浮かせてすぐキャンセルするのではなく、一瞬待ってからローリングタートルを出すのがポイントだ。タイミングがバッチリならローリングタートルが1ヒットして相手が浮き、落下してきた相手にローリングタートルの終わり際がヒットする。あとはタイミングよくローリングタートルを出し続けてお手玉するわけだが、最速で出し続けるのではなく、浮いている相手の高さを見ながら出さなければならない。写真の位置を目安に狙い、実際に練習してみるといいぞ。

慣れてしまえば簡単にできるが、やりすぎはリアルファイトを招くかも？

画面端近くで浮かせたらチャンス。遅めキャンセルで…



ローリングタートルを出そう。打点はこのぐらいの位置



打点がバッチリなら再度ローリングタートルで浮くのだ。以降繰り返し

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| ファルコン | ←or→+C |
| イーグルキャッチ | 空中で↙or↓or↘+C |
| ホーネットアタック | ファルコン中〜↘↘+C |
| **●特殊技** | |
| フライングフィッシュ | ダウン中C |
| イーグルステップ | 空中で↓+B |
| リンクスファング | 相手ダウン時↑+C |
| エレファントタスク | ↘+A |
| H・ヘッジホック | ダッシュ中→+C |
| **●必殺技** | |
| ローリングタートル★ | ↓↙←+B |
| サイドワインダー☆ | ↓↙←+C |
| バイソンホーン | ↓ため↑+C |
| ワイルドウルフ★ | ←ため→+B |
| モンキーダンス★ | →↓↘+B |
| フロッグハンティング | ←→→+BC |
| **●超必殺技** | |
| デンジャラスウルフ | →←↙↓↘+BC |
| **●潜在能力** | |
| ダンシングバイソン | →←↙↓↘+C |

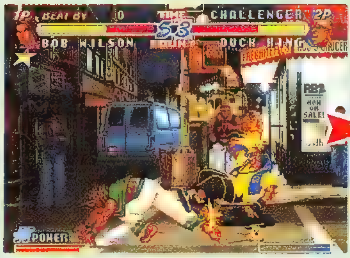
## キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○/○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | × |
| じゃがみ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直小ジャンプ | — | — | — |
| 垂直通常ジャンプ | — | — | — |
| 斜め小ジャンプ | — | — | — |
| 斜め通常ジャンプ | — | — | — |
| ダウン中C | ×(×) | | |
| 空中で↓+B | — | | |
| 相手ダウン時↑+C | ×(×) | | |
| ↘+A | ○ | | |
| ダッシュ中→+C | × | | |

# 対人戦攻略



C・C・↑+Cを素早く重ねて中段の↑+Cを狙うのだ



しゃがみCがヒットしたら接近するべし。起き上がりに…

中間距離で牽制に使える技は、しゃがみCと遠距離立ちCの2つ。しゃがみCはギリギリ届くほどの間合いで出し、常にキャンセルフェイント技（↓+BC）を入力して硬直時間を短くしておく。跳びこまれると危険だが、リーチが長いので使わない手はない。

ダウンを奪えたら接近できるわけだが、この時に密着して近距離立ちC・立ちC・↑+Cのコンビネーションを空振りで素早く出すと、中段である最後の↑+Cがしゃがみガードしている相手にヒットする。投げられ判定もなくなるので、投げを狙ってきた相手にもヒットする。テクニカルな動きなので覚えておこう。

遠距離立ちCは単発で見るとそれほど有効な牽制技ではないが、コンビネーションの立ちC・➡or↑+Cにつなげるとリーチがのびるので、手を出そうとした相手にヒットしやすい。適当にばらまくだけでも意外に有効だぞ。

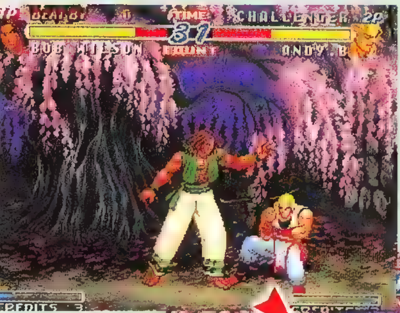
これらの技で牽制しつつ接近して連続技を狙うわけだが、ボブの接近手段は跳びこみが基本なので、跳びこみを多用するとバレて迎撃されてしまう。そこで、跳びこみ以外の接近手段としてダッシュ遠距離立ちAを加えてみよう。ダッシュ中にレバーを↘に入れて立ちAを出すとすべりながらパンチが出るので、移動距離をのばすことができるぞ。

この立ちAはしゃがんでいる相手には当たらないが（座高の高いキャラは例外）、打点が高く、跳びこもうとした相手にヒットするので、跳びこみ防止を兼ねている。しゃがまれて空振りした場合でも、相手の反応が遅ければ投げを狙えるし、しゃがみAなどにつなげればこちらのペースに持ちこむことができる。このようにダッシュ立ちAは跳びこみに次ぐ接近手段となりえるので、是非とも実践投入してもらいたい。特に空振りからの投げは対応できない相手に効果バツグン。

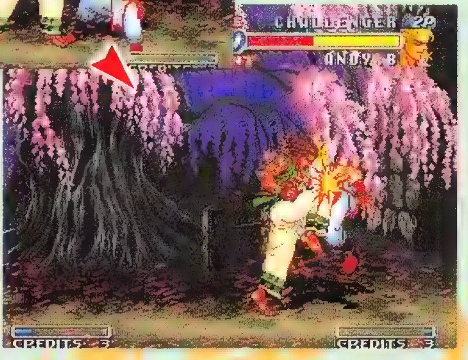
基本の接近手段である跳びこみには小ジャンプCを使うわけだが、この技は横にリーチが長いだけなので、避け攻撃を出されるとあっさり迎撃されてしまうことが多く、実は厳しい。といってもボブの小ジャンプ攻撃で判定が下方向に突き出ているものはない。そこで、ジャンプCに通常ジャンプ中にのみ出せるイーグルステップを混ぜてみよう。当たった時の見返りは少ないものの避け攻撃をつぶせるので、対応させにくくすることができるぞ。

ジャンプ攻撃を出さずに着地で投げ、という連係を加えてみるのも面白い。

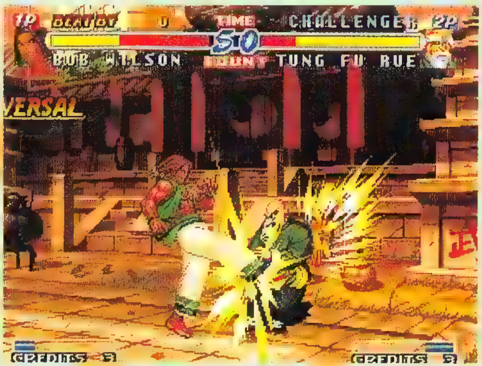
最後にオマケ情報を。先月号では触れていなかったが、バイソンホーンは発生が早いだけではなく、一瞬だけ無敵時間があることが発覚。とはいってもほんの一瞬なので対空技としては使えないが、起き上がりを攻められた時のカウンターには使用できるぞ。



スベリパンチはしゃがまれると空振りするけど…



意外と投げが決まります。安定するならしゃがみAから攻めよう



バイソンホーンには実は無敵時間がありました、一瞬だけど

# キャラ性能評価表

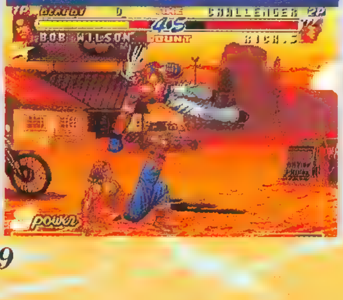
## 攻撃力 A
跳びこみ攻撃が入ればゲージ一本持っていく、そんな彼は体力泥棒。難易度は低いのにあんなに減っていいーのかな？って感じです。画面端ならヤバい連続技もあるし、問題なくAですな。ウムム。

## リーチ C
平均的な雰囲気がフワフワ漂っているのでCに決定。しゃがみCやジャンプCはそこそこ長いけど、他はろくなもんないしなぁ。あ、しゃがみAは弱技のわりにリーチは長い方かも。

## スピード C
ダッシュの速度や滞空時間はそこそこ。といっても特に秀でているわけでもないので、Cですな。キャンセルフェイントを使った攻めはスピーディに見えるけど、他のキャラでもできるし、ってことで。

## 使いやすさ B
跳びこみ連続技を覚えてひたすら狙ってるだけでも勝てちゃうのがボブ。やることが簡単で少ないからBじゃい。といっても、上を目指すなら細かいテクニックを覚えないとダメだけどね。

## 総合 A
一発の破壊力が大きく防御面もよし、特に弱点は見当たらない。とくればAでしょう。画面端限定A級を使わなくても充分強いんだもんなぁ。今回のボブはホント安定してます。みんな使うしか！ 前作まではいまいちパッとしなかったボブだけど、生まれ変わって人気爆発間違いナシ!?

対空技も装備。ブレイクショットはサイドワインダーね




# ウケ狙いで散るもよし!? 必勝！逆襲拳を有効活用するっちゃ！

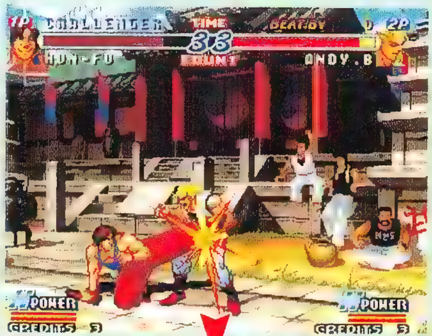
# ホンフウ

攻略／蒼炎闘士ゆーち

## 連続技

**●しゃがみB・しゃがみB→キャンセル電光石火の地or爆発ゴロー**

同じ技を続けて出すので初心者にも簡単な基本連続技。連続技の始動技が下段技なので、接近戦では決める機会も多いはず。電光石火の地後の電光パチキも忘れずに決めていこう。爆発ゴローをキャンセルする際には、しゃがみB×2が相手にほぼ密着状態でヒットしないと爆発ゴローが連続ヒットしないので注意しよう。この連続技に馴れてきたら、よりダメージを奪える、しゃがみB・しゃがみB・↘+C→キャンセル強制空烈火棍の連続技を練習するといいちゃん。ヨカッ♡



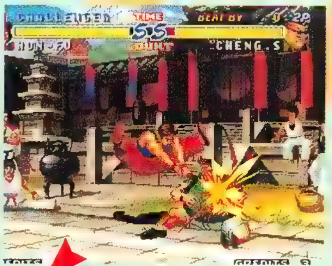
短い足だが近距離戦の要であるしゃがみBを2発決め…



キャンセル爆発ゴローor電光石火の地じゃい！　ホンフウの基本ちょ～！

**●遠距離立ちB・立ちB・C→各種通常技orコンビネーション**

遠距離立ちBから立ちCまでのコンビネーションは、必ずしもつながらなくていい。つまりはコンビネーションの立ちC（中段技）がヒットすれば、間合いによって追い打ちが可能ということ。通常時の間合いでの追い打ち技は、遠距離立ちCやしゃがみCが安定。画面端限定だが、間合い調整さえうまくいけば近距離立ちB・立ちB・↘+C→キャンセル強制空烈火棍につなぐことも可能だぞ。ウィ。



遠距離立ちB・立ちB・Cのコンビネーションを出し、中段がヒットしたら…



着地にホームラ～ン！　Cの当たり具合で追い打ち技を決めちょ♡

**●近距離立ちA・立ちC→キャンセル九龍の読みor爆発ゴロー**

近距離立ちC（2段目）→キャンセルの方が簡単だが、こちらの連続技の方が威力が大きいちょ。九龍の読みのキャンセルはかなり早め、爆発ゴローのキャンセルはちょっと遅め。実際自分の手で試してもらいたい。オィ～ス♡

**●近距離立ちA・立ちC→キャンセルフェイント技（←+AC）→↘+A・立ちC・立ちC→キャンセル制空烈火棍→トドメヌンチャク**

フェイント技（制空烈火棍）後の↘+Aはかなり早いので、連射で↘+Aをつなぎ、↘+Aのモーションが見えたらCボタンを連射しよう。馴れないうちはフェイント技後に近距離立ちB・立ちB・→+Cを使っていこう。

また、相手が画面端ならフェイント技後に近距離立ちB・立ちB（もしくはしゃがみB×2）・↘+C→キャンセル強制空烈火棍や、再び近距離立ちA・立ちC→キャンセルフェイント技→遠距離立ちA・立ちCを決められる。



近距離立ちA・立ちCに間抜け面のキャンセル制空烈火棍フェイント…



続けてボタン連射で↘+Aからのコンビネーションを決めちょ～

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| バックフリップ | ←or→+C |
| 経絡乱打 | ↘+C |
| **●特殊技** | |
| 踏み込み側蹴り | →+B |
| ハエタタキ | ↘+A |
| トドメヌンチャク | 相手ダウン時↓+C |
| **●必殺技** | |
| 九龍の読み | ←↙↓↘→+C |
| 黒龍 | 相手空中時←↙↓↘→+C |
| 制空烈火棍☆ | →↓↘+AorC |
| 電光石火の地★ | ↙ため→+B |
| 電光パチキ | 電光石火の地～B連打 |
| 電光石火の天★ | ↓↙←+B |
| 炎の種馬 | ↓↙←+A～A連打 |
| 必勝！逆襲拳 | ↓↙←+C |
| **●超必殺技** | |
| 爆発ゴロー | ↓↙←↙→+BC |
| **●潜在能力** | |
| よかトンハンマー☆ | ↓↙←↙→+C |

## キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○／○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | × |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直小ジャンプ | — | — | — |
| 垂直通常ジャンプ | — | — | — |
| 斜め小ジャンプ | — | — | — |
| 斜め通常ジャンプ | — | — | — |
| →+B | | × | |
| ↘+A | | ○ | |

# 対人戦攻略



偶然対空も兼ねている2段目の立ちB。北斗の拳キックちょ～！

開始直後は遠距離立ちCの先端が当たるくらいの間合いをキープしていこう。この技をブンブン振って（あまり多用すると簡単に跳びこまれるので注意）、遠距離立ちB・立ちB・C（中段技ヒット後は追い打ち可能）のコンビネーションを連続で狙ったり、電光石火の天で攻めこむといいぞ。このくらいの間合いでは立ちガードの相手が多いので、電光石火の地で時折下段を狙い奇襲を仕掛けてやろう。

また、遠距離立ちCや遠距離立ちB・立ちBが当たるような間合いは避け攻撃の間合いでもあるので、前述した牽制技をガードされた時などに、相手の反撃を見こんで出していくといい。

避け攻撃から連続ヒットするキャンセル技としては、電光石火の地や爆発ゴローなど（いずれも避け攻撃が近距離でヒットした時のみ）があるが、無理せず電光石火の天をキャンセルして攻めこんでもいいぞ。ちなみに、避け攻撃→キャンセル電光石火の地は、↙（ため）、レバーニュートラル+AB（一瞬）、→+B（すぐにレバーを右方向に入れてボタン連打）となっているので覚えておこう。



この時はレバーニュートラルか右方向に入れるちょ♡

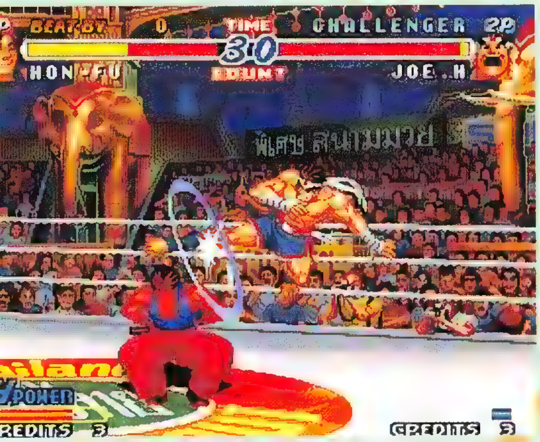


あとはレバーを右に入れたままボタン連打で電光石火の地が連続ヒットー

近距離に近づいたなら、ホンフゥのメイン攻撃となるしゃがみBからのコンビネーションや連続技（連続技参照）をしつこく狙っていくべし。

対空技には弱制空烈火棍と、必勝！逆襲拳を使い分けよう。通常は、必勝！逆襲拳を対空にするべし。これでチャージ2になると相手は警戒して跳びこみ攻撃を出さずに跳びこんでくる。ここからは弱制空烈火棍で撃退していこう。1～2回ほど弱制空烈火棍で撃退すれば、相手は必勝！逆襲拳チャージ2のことなんて忘れてしまうので、次の跳びこみ攻撃を再び必勝！逆襲拳で狙ってやろうぜ。

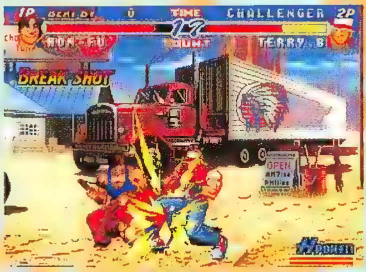
また、近距離では弱制空烈火棍を連発してもいい。制空烈火棍を1～3回出したら、制空烈火棍のフェイント（←+AC）から投げを狙ったり、反撃してきそうな相手には必勝！逆襲拳や九龍の読みを狙うべし。



跳びこみには必勝！逆襲拳と制空烈火棍を使い分けてちょ♡

跳びこむ際にはジャンプC（通常、小ジャンプ）が最適。体力赤ゲージ、Sパワー、Pパワー時なら、爆発ゴロー（追い打ちにはトドメヌンチャク）や、よかトンハンマーの出番。爆発ゴローはしゃがみB×2のメイン攻撃から連続技に組みこんでいくことを常に頭に入れておこう。よかトンハンマーは出が遅いため、連続技には組みこめないし、中段という特性も有効活用はできないので、相手のコンビネーションや必殺技の多段技（アンディの激飛翔拳など）にブレイクショットとして合わせていこう。

しかし、爆発ゴローやよかトンハンマーはガードされた時のリスクが大きいので、無理して狙っていくことはない。よって、パワーゲージが一定量たまったら（爆発ゴローなら体力赤ゲージでも出せる）、ブレイクショット電光石火の地でドンドン放出していこう。



ブレイクショットにも電光石火の地！　キャノンボール大爆発！

# キャラ性能評価表

## 攻撃力 C

イマイチ決定打に欠けている通常技と必殺技。どちらも単体の威力は平均的。とりあえず浮かせてからの制空烈火棍（連続技）はなかなかイッパイの威力なので、そいつでカバーしませう。旨かぁ～♡

## リーチ C

パンチ、キックともにお世辞にもリーチが長いとはいえない!? 比較的長めのヌンチャク攻撃も、使い勝手がいいのは遠距離立ちCのみ。まぁ、昔と変わらず接近戦でないと連続技は決めにくいキャラ。

## スピード B

ダッシュや通常の移動など、基本的に動きまわるには充分なスピードだ。加えて電光石火の地or天、小ジャンプCなど、接近手段として使える技も多い。適度なスピードで丁度動かしやすいキャラだろう。

## 使いやすさ B

俺ッチは性格上ウケを狙いすぎて玉砕ってなことも多いが、基本的にスタンダードなキャラなので動かしやすいはず。通常技や必殺技に癖がなく、動きも意外に素直なのが高評価につながっちゃん♡

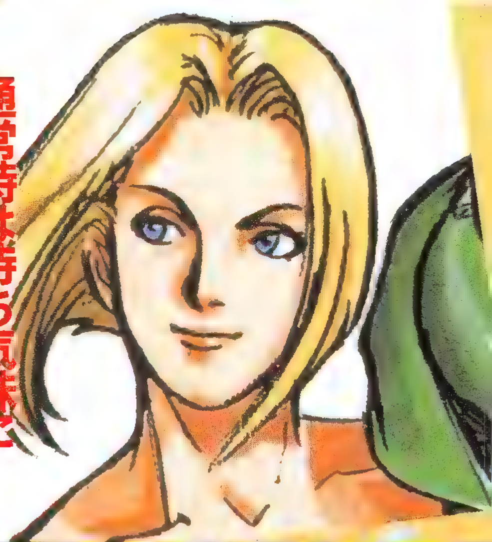
## 総合 C

遊び心を忘れてはいけないが、待ち気味の相手を敵にまわすと実際辛い。対空、連続技は確実に決め、おちゃらけナシならBキャラと同等の力を発揮できるはず。充分に注意してもらいたいのは〝チャライ人間が使うとギャラリー受けを気にして玉砕多し〟ってことだね（俺だけ?）。



1回浮かし連続技を決めればこの威力ちょ♡　おふざけも程々に…

# 通常時は待ち気味に変身後はスピーディにと戦法を変えていこう！



# ブルー・マリー

攻略／DSP-たろりん

## 連続技

**●小ジャンプC→しゃがみB・立ちB・↘+C→キャンセルM.クラブクラッチ→レッグプレス**

マリーの今回の基本連続技だ。コンビネーションの↘+Cは立ちBのあと先行入力しておき、すぐにレバーを後ろに入れてためを作る。そして、↘+Cで相手を浮かせたあと遅めキャンセルでM.クラブクラッチを出せば完成。やや難しいが、必ずマスターして欲しいのだ。

最後のレッグプレス（追い打ち）は先行入力がきく。M.クラブクラッチの終わり際に、早めに入力しよう。




まずしゃがみB・立ちB・↘+Cで相手を浮かせる




遅めにキャンセルしてM.クラブクラッチ。空中で当たるぞ




ダウン回避できないので、レッグプレスも確定というわけ

**●←+B・↘+C→キャンセルM.スナッチャー**

←+Bがヒットしたら、すかさずこの連続技につなごう。M.スナッチャーのかわりにM.クラブクラッチ→レッグプレスも入るが、難易度が上がるくせに威力は数ドット分しか上昇しないので、無理に狙う必要はないぞ。M.エスカレーション後ならバーチカルアロー＋αにつなぐことができるので、覚えておこう。

**●近距離立ちC（2段目）→キャンセルM.エスカレーション→バーチカルアロー→ダブルスナッチャー→M.トリプルエクスタシー**

近距離立ちCのスキをM.エスカレーションでキャンセルするわけだが、先にM.エスカレーションを出してから近距離立ちCを当てても威力は変わらないので、わざわざキャンセルM.エスカレーションを使う必要はない。

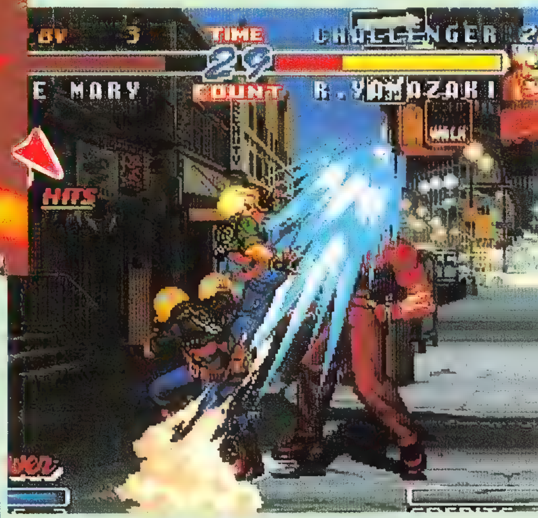
近距離立ちCを密着から当てないとバーチカルアローが空振りすることがある。間合いが遠いと思ったら、1段目をキャンセルしてしまおう。




潜在が使える時に近距離立ちCを密着で当てることができたら…




2段目をキャンセルしてM.エスカレーションを発動し…




バーチカルアロー。弱技も入るが、ろくな連続技がありません

**●しゃがみB・立ちB・↘+C→キャンセルバーチカルアロー→ダブルスナッチャー→M.トリプルエクスタシー**

M.エスカレーション使用後はこれが基本連続技となる。

M.エスカレーション発動前で画面端ならば、しゃがみB・立ちB・↘+C→キャンセルM.エスカレーション→バーチカルアローでもOK。

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| ヘッドスロー | ←or→+C |
| アキレスホールド | ヘッドスロー～→↘↓+C |
| **●特殊技** | |
| ダブルローリング | ←+B |
| ヒールフォール | →+B |
| レッグプレス | 相手ダウン時↓+B |
| **●必殺技** | |
| M.スパイダー | 空中で↓↘→+C |
| M.スナッチャー☆ | →↓↘+B |
| M.クラブクラッチ | ←ため→+B |
| M.リアルカウンター | ↓↙←+A |
| ジャーマンスープレックス | M.リアルカウンター～A |
| フェイスロック | M.リアルカウンター～B |
| ジャーマンスープレックス（投げっぱなし） | M.リアルカウンター～C |
| ヤングダイブ | ↓ため↑+C |
| リバースキック | ヤングダイブ～←+B |
| デンジャラススパイダー | ヤングダイブ～↓↘→+C |
| スピンフォール☆ | M.エスカレーション発動中↓↘→+C |
| ダブルスパイダー | スピンフォール～↓↘→+C |
| バーチカルアロー☆ | M.エスカレーション発動中→↓↘+A |
| ダブルスナッチャー | バーチカルアロー～→↓↘+B |
| ストレートスライサー☆ | M.エスカレーション発動中←ため→+A |
| ダブルクラッチ | ストレートスライサー～←→+B |
| M.ダイナマイトスウィング | M.エスカレーション発動中で相手ダウン時、接近して↓+C |
| **●超必殺技** | |
| M.タイフーン | →←↙↓↘+BC |
| **●潜在能力** | |
| M.エスカレーション | →←↙↓↘+C |
| M.トリプルエクスタシー | ダブルスパイダーorダブルスナッチャーorダブルクラッチ～↓+C |

## キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○／○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | × |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直小ジャンプ | × | × | × |
| 垂直通常ジャンプ | × | × | × |
| 斜め小ジャンプ | × | × | × |
| 斜め通常ジャンプ | × | × | × |
| ←+B | | ×(×)／× | |
| →+B | | ○ | |
| 相手ダウン時↓+B | | × | |

# 対人戦攻略

今回のブルー・マリーは、潜在能力であるM．エスカレーションを使ってからの攻めが重要だ。

とりあえず通常時の戦法の紹介から入ろう。

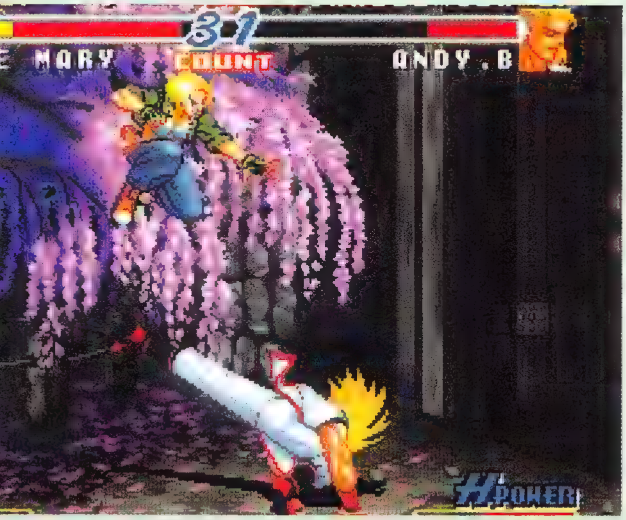
対空技はM．リアルカウンター、避け攻撃、M．スナッチャーと3種類ある。M．スナッチャーが一番いいが、相手のジャンプ攻撃が下方向に弱いならM．リアルカウンターで充分。ただし、相手が技を出さずに着地してコマンド投げを狙ってくると、相手の着地硬直が短いため、投げ負けることがあるので注意。

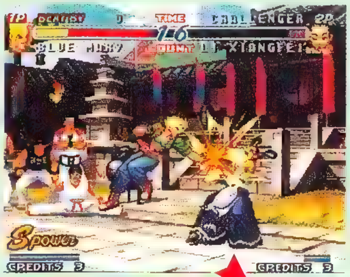
マリーの攻めは小ジャンプで近づくことからはじまる。小ジャンプBか、M．スパイダーが有効だ。小ジャンプBは出しっぱなしにできるうえ、避け攻撃をつぶせる。M．スパイダーはガード不能だし、相手が避け攻撃を出していても問答無用でつかめることが多いので、これまた強い。ただし、相手がしゃがんでいるとつかめないため、しゃがみ攻撃を対空技に使うボブなどにはきかないぞ。

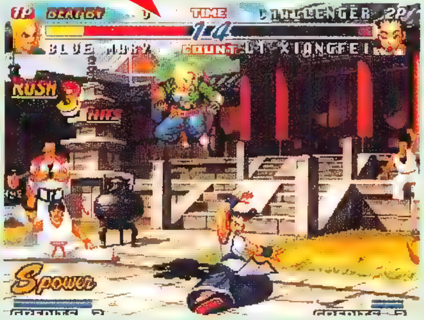
ちなみに、M．スパイダーのあとはレッグプレスが入るので覚えておこう。

接近したらしゃがみB・立ちBのコンビネーションが基本。ヒットしたら連続技に持っていくのだが、↘+Cはリーチが短いので間合いが近い時だけ狙う。間合いが遠かったら、かわりに➡+Cを使おう。➡+Cで相手をスウェーラインに送ったあと、すぐに対スウェーライン攻撃を出すと、相手はバックステップでは逃げられない。相手が対メインライン攻撃を出すなら垂直ジャンプでかわし、スキにジャンプCからの連続技を決められる。対戦相手のクセによって使い分けよう。

コンビネーションがガードされている場合も、相手がブレイクショットを使えない時なら➡+Cまで出してOK。スキが小さいので、続けて小ジャンプCで跳びこんだりして攻められるのだ。他にも、通常ジャンプで相手を跳び越え、振り向いてからM．スパイダーを出したり、しゃがみC→キャンセルヤングダイブ→デンジャラススパイダーなんていう連係も有効。このシチュエーションのみならず、やや間合いが開いた時にとりあえず相手に技を当てたければ、しゃがみCが便利なので覚えておこう。


避け攻撃を対空に使う相手や、ガードのかたい相手によくききます


しゃがみB・立ちB・➡+Cはリーチが長くてスキがない


スウェーラインに送ったあと、垂直ジャンプするとこうなります

M．タイフーンも重要な戦力。しゃがみB・立ちBをキャンセルして出したり、起き上がりに重ねるといい。最後に。レッグプレスを決めたあとは、相手の起き上がりに中段のヒールフォールを重ねてやろう。

さて、いよいよM．エスカレーション後の攻めに入ろう。①スピンフォール↓スピンフォール。②小ジャンプB↓バーチカルアローと、小ジャンプB↓しゃがみBの2択。

以上2つが主な狙いとなる。

①だが、スピンフォールはスキがないうえに出がかりに無敵時間があるので、ガードさせたあと続けてもう一度出してOK。相手の反撃をつぶすことができるぞ。

②はバーチカルアローが中段で、しかも無敵時間があることを利用。しゃがみBからでも連続技になるので、かなり有効な攻めだ。

こちらの攻めをしのがれて逆に攻めこまれてしまったら、ブレイクショットでストレートスライサーを狙うべし。


中段。使える。バーチカル↓スナッチ→ぴか〜んで大ダメージ

# キャラ性能評価表

## 攻撃力 C

潜在能力で変身すれば、ガードが崩しやすくなるし、1回のチャンスに与えるダメージもハイパー化。しかし、通常時はダメージを与える手段がほとんどない。まともな戦力はM．タイフーンぐらい。

## 使いやすさ D

潜在能力後はイケイケ。好きなだけ暴れられる。しかしながら、通常時に取れる行動があまりに少ない。待ち気味に闘うしかないのだ。

連続技の難易度も高く、とにかく難しいキャラ。

## リーチ D

長いといえる技はほとんどない。強いていえば遠距離立ちCだが、使用頻度の低い技なので評価に値しない。

接近状態で闘うことが多いので深刻な問題ではないが、中間距離がキツいのは確か。

## 総合 C

ここまでの評価から分かるように、マリーの勝利のカギは潜在能力。大抵、1ラウンドに1回は潜在能力を使うチャンスが訪れるハズ。

通常時をうまくしのげれば、勝ちはおのずと転がってくる…が、潜在能力でとどめをさせないとピンチ。シナリオ通りの闘いを目指そう。

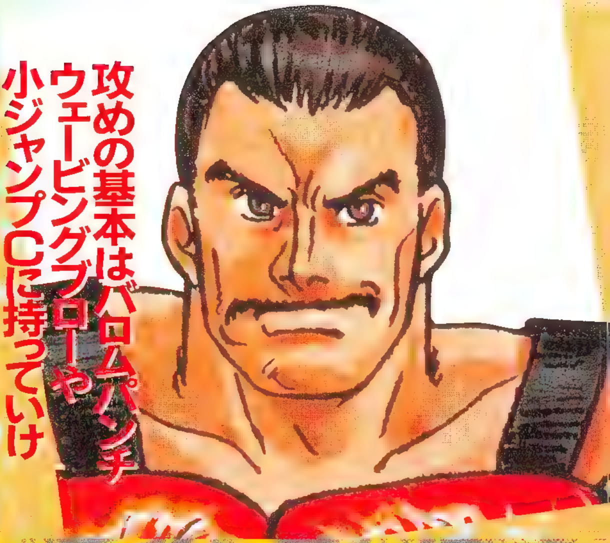
## スピード B

移動スピードはそこそこ。通常技も出が早く、スキが小さいものが多い。

潜在能力使用後なら、高速移動できる突進系必殺技が使えるようになるので、さらにスピードアップするぞ。

決して股間をまさぐってるわけではありません。潜在です





# フランコ・バッシュ

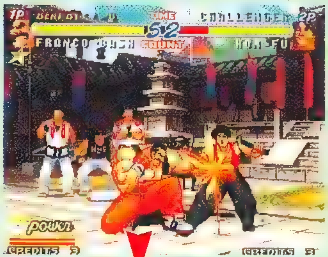
攻略／ジェイケイ

## 攻めの基本はバロムパンチ ウェービングブローや小ジャンプCに持っていけ

## 連続技

**●ジャンプC→しゃがみAorB・立ちC→キャンセルゴールデンボンバー**

跳びこみからの連続技はこれが基本。しゃがみ弱攻撃は、間合いが遠い時（空中振り向き後など）のみB、その他はAを使おう。ゴールデンボンバーは、ため状態でしゃがみAorBを出したあと、レバーニュートラルC→➡+Cと素早く入力すれば出せるぞ。



基本連続技だがちょっとムズい。↙にためたまま弱攻撃を出したあと…



レバーをニュートラルにすると同時にC。これは気持ち遅めが吉



直後に➡+Cで完成。コイツは入力が遅れるとダメなので注意

**●ジャンプC→近距離立ちC（2段目）→キャンセルゴールデンボンバー**

ジャンプCを低めの打点＆近い位置で当てられる状況ならこの連続技がオススメ。前述の連続技より減るし（わずかの差だが）、なにより気絶値が半端でなく高い。近距離立ちCを出したらすぐにためを開始し、遅めキャンセルでゴールデンボンバーを入力すればいいので難易度も低め。

**●ジャンプC→近距離立ちA・立ちA・↘+C→キャンセルハルマゲドンバスター（＋α）**

浮かせて潜在能力を決める連続技。少しでも間合いが遠いと入らないので、地上技を単発の立ちorしゃがみAだけにした方がいいかも（それでも遠すぎると入らないが）。

**●➡+B・立ちD・立ちC→キャンセルゴールデンボンバー**

密着状態からのみ決められる連続技。大技（無敵必殺技など）のスキにはこれを決めるといい。➡+Bをヒットさせたら、急いで立ちD・立ちCを先行入力して、すぐにためを開始すればOKだ。

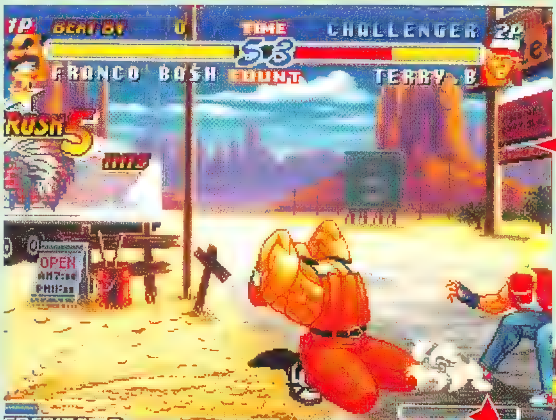
ちなみに画面端なら、➡+B・立ちD・立ちC・↘+C→キャンセルハルマゲドンバスターってのも入るぞ。

**●ジャンプC→（近距離立ちA・立ちA→キャンセルフェイント技）×2セット→しゃがみB・立ちC→キャンセルゴールデンボンバー**

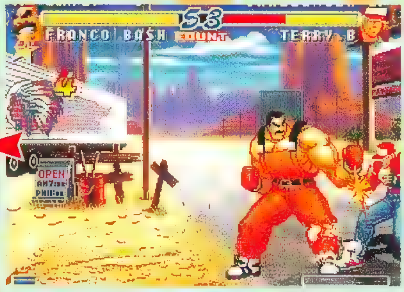
画面端限定の大道芸的な連続技。コンビネーション2発目の立ちAは相手の食らい＆ガード硬直が強攻撃と同じなので、キャンセルフェイント技で（➡+AC）スキを小さくすればさらに技をつないでいけるのだ。

ジャンプCを低い打点で当てたら、できるだけ前に歩いてから近距離立ちA。フェイント技後の近距離立ちAはわずかだけ前に歩いてから、しゃがみBは最速でつなごう。

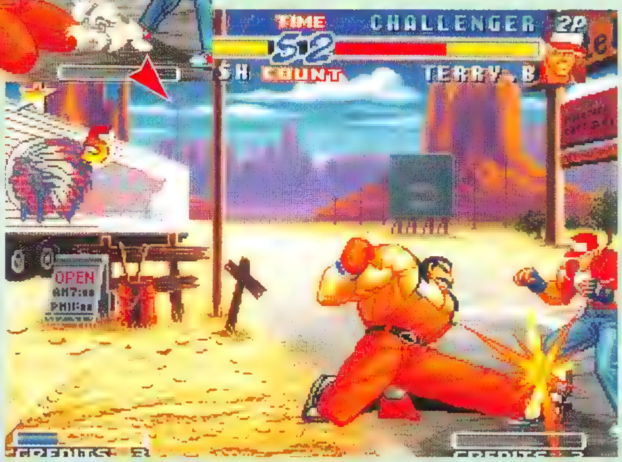
画面中央でも、近距離立ちA・立ちAを1セットに減らせば決めることができるぞ。



お約束のキャンセルフェイント技でスキを減らせば…



のけ反りは強攻撃、離れる間合いは弱攻撃という都合のいい技



さらに通常技をつなげられる。頑張ってもあまり減らないけどね

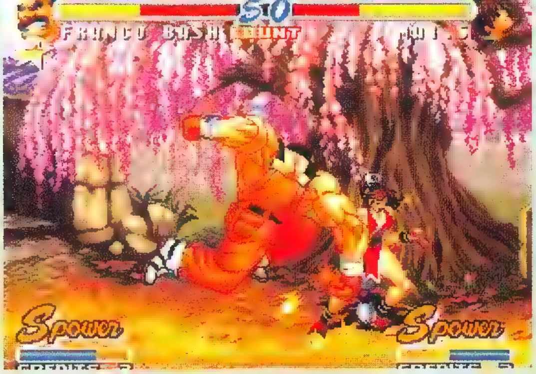
### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| ゴリラッシュ | ←or➡+C |
| **●特殊技** | |
| スマッシュ | ダウン時C |
| バロムパンチ | BC |
| バッシュトルネード | ➡+B |
| **●必殺技** | |
| ダブルコング★ | ↓↙←+A |
| ザッパー★ | ↓↘➡+A |
| ウェービングブロー | ↓↘➡+D |
| ガッツダンク☆ | ↓↘➡↗+B |
| ゴールデンボンバー★ | ↙ため➡+C |
| **●超必殺技** | |
| ファイナルオメガショット★ | ➡←↙↓↘+BC |
| メガトンスクリュー | ➡↘↓↙←+BC |
| **●潜在能力** | |
| ハルマゲドンバスター | ➡←↙↓↘+C |

### キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○/○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | × |
| しゃがみ | ○ | ○ | × |
| 垂直小ジャンプ | – | – | – |
| 垂直通常ジャンプ | – | – | – |
| 斜め小ジャンプ | – | – | – |
| 斜め通常ジャンプ | – | – | – |
| ダウン時C | | × | |
| BC | | × | |
| ➡+B | | ○ | |

# 対人戦攻略




小ジャンプCは高性能。タイミングを合わせれば避けもつぶせるぞ

地上戦では、相手の技が届かない間合いで様子を見つつ、バロムパンチでの奇襲を狙うのが基本。リーチの長い技を置くタイプのキャラに対しては、牽制技を空振りさせてそのスキに突っこむといいぞ。

バロムパンチ後は小ジャンプCが黄金連係なのだが、読まれやすいうえ、ガード後にリーチの長い立ち技を置かれると上昇中をつぶされてしまう。ブレイクショット（ゴールデンボンバーがよい）、ウエービングブロー（ある程度近ければ立ち技をつぶして2ヒットする）、様子見といった選択も混ぜよう。なお、ヒット時はこちらが有利なので、近ければ遠距離立ちAやしゃがみBに連係させてもいいぞ。

バロムパンチ→空（攻撃判定が発生する前）キャンセルウェービングブローも接近手段として有効。ガードされてもこちらが有利なので、バロムパンチよりスムーズに攻めこめるぞ。ただし、座高が低い相手にはつぶされやすいので注意（しゃがまれると1段目が当たらない）。

ちなみにウェービングブローは、接近戦での割りこみ（テリー、双角、ダック、フランコなどに対して有効）や、とっさの状況での連続技（しゃがみA・立ちAキャンセル）に使えるので覚えておこう。

ウェービングブローをヒットさせたあとは、すぐにダッシュしつつ様子を見て、相手がバックステップしたらダッシュが終わる直前に通常ジャンプで跳びこもう。相手が技を出さなければメインラインへの戻り際のスキに連続技を決められるぞ。バックステップしなかったらすぐに対スウェーライン攻撃を出せばOK。

跳びこんだあとなどの接近戦では、コンビネーションとキャンセルフェイント技（→＋AC）を駆使して攻めよう。

至近距離ではしゃがみA or B・立ちA→キャンセルフェイント技がいい感じ。こちらの方が若干有利になるので、小ジャンプC、しゃがみC、ダッシュして近距離立ちA・立ちA、ダッシュジャンプ空中振り向きC、バロムパンチ（→空キャンセルウェービングブロー）などに連係させよう。また、しゃがみA or B・立ちA・立ちCもたまに使う分には有効。中段としての効果はほとんど期待できないが、跳ぼうとした相手にヒットするし、ガードされても五分〜有利なので、小ジャンプCなどで攻められるのだ。

やや遠い時は、しゃがみA or B・立ちCからキャンセルフェイント技→バロムパンチ or 小ジャンプC、しゃがみA or B・しゃがみB→しゃがみC（コンビネーション）or キャンセルフェイント技→小ジャンプC or キャンセルダブルコングなどがオススメだ。

連続技でゴールデンボンバーを決めたら、すぐにダッシュして相手が地面についた直後に小ジャンプで跳びこみ、テクニカルライズの終わり際に連続技（小ジャンプC→立ちC…）を狙おう。決まれば気絶するし、普通に起きられても起き上がりを攻められるのでオイシイぞ。ブレイクショット後もとりあえず狙うべし（気絶はしないが）。

超必殺技を出せる状態になったら、近めの間合いで→＋Bをガードさせたあとや（遅めキャンセル）、バロムパンチをガードさせたあとなどに、ファイナルオメガショットを出してみよう。相手が技を出してくれれば、出がかりのモーションで回避しつつヒットさせられることが多いぞ。

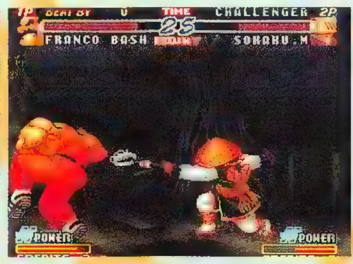
→＋ACの動作終了直後に→で、スムーズにダッシュできる







ダッシュ後はジャンプ空中振り向きCなどで攻めるといいぞ




激しい避けっぷりを見せるファイナルオメガショット。強攻撃を多用する相手に有効だ

# キャラ性能評価表

## 攻撃力 A

この項目に関しては文句なしのA。単発の通常技&必殺技がかなり減るし（ガッツダンクに関しては少し不満が残るけど）、連続技も手数が少ないわりには人並み以上のダメージ。パワーキャラですな。

## リーチ A

遠距離立ちC&しゃがみCがかなり長いうえ、バロムパンチの射程距離（？）も異常なほど長い。これもAをつけてOKでしょう。一応、飛び道具も持っているしね（使いモノにならないけど）。

## スピード D

通常技の振りに関しては最低レベル。ガードしても反撃できない突進技が多く、通常技のスキに跳びこみ連続技を食らうことも多い。しかし、バロムパンチの素早さはワンランクアップに値する。

## 使いやすさ C

強い技（おもに小ジャンプCとバロムパンチ）を振りまわして適当に暴れる分には簡単だが、ちゃんと使うために覚えるべきことは少なくない。連続技も基本的なものからして少し難しいしね。

## 総合 C

スピードの項でも触れたが、通常技の振りが遅いのはキツイ（特に出の遅さ）。確実な対空技がないので攻めこまれやすいのも欠点。1発が入れば大きいが、ペースをつかめないとしおしお、という典型的なパワーキャラなのだ。

関係ないけど、垂直小ジャンプAは意外と対空になるぞ。

頼れるバロムパンチ。垂直ジャンプにやや弱いが、使わない手はないぞ



# 蛇使い・中段は使えるが強力な対空がないのはかなりマイナス



# 山崎竜二

攻略／DSP-たろりん

## 連続技

### ●ジャンプC→近距離立ちA・立ちC→キャンセル裁きの匕首

地上の密着状態からはじめれば、近距離立ちAを3発まで入れることができる。それ以上入れると立ちCが届かなくなってしまう。

間合いが遠くて遠距離立ちAになってもつながるが、相手がしゃがんでいると空振りしてしまうのが痛い。



立ちAは最高3発。ジャンプCからなら2発にしておこう



続いて、コンビネーションの立ちC。レバーはニュートラルで



最後は匕首。相手がダウン回避しなければトドメも入る

### ●↘+A・立ちC→キャンセル裁きの匕首

↘+Aはしゃがんだ相手にも当たるので、連続技のチャンス。立ちAが遠距離になる、という場面で使うといい。

とはいっても、↘+Aのリーチも短いので、空振りに注意。間合いおよび相手の状態（立ちかしゃがみか）を見て使い分けられればベスト。

### ●避け攻撃→キャンセル蛇使い・下段

避け攻撃を当てたあとはこれが安定。間合いが近ければ裁きの匕首でもいい。

### ●近距離立ちA・↘+C→キャンセルギロチン→トドメ

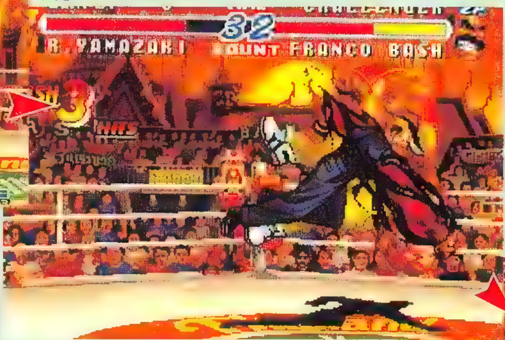
浮かせてギロチン。コンビネーションは立ちB・↘+CでもOK。

ギロチンを決めると相手はダウン回避できないので、トドメも確定。画面端以外ではダッシュで近づいてから、画面端ではギロチンの硬直が解けたあと少し待ってからトドメを出そう。

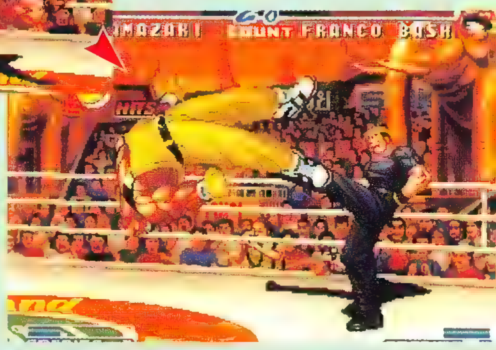
ギロチンの他には、蛇使い・上段か、ヤキ入れ→キャンセルトドメが入るのだが、ヤキ入れはほぼ密着状態からコンビネーションをはじめないと届かないぞ。しかも減らない。



おなじみの連続技。↘+Cはリーチが短いので注意



キャンセルでギロチン。今回は多少間合いが遠くても入る



トドメも確定。少し待ってから出さないと空振りするぞ

### ●対スウェーライン攻撃→キャンセルギロチン→トドメ

地上でギロチンをつなげる連続技は、近距離立ちCの1段目をキャンセルするかコレかのどちらかしかない。

キャラ同士が重なるぐらいの間合いで対スウェーライン攻撃を出さなければならないので、なかなか決めることができない。狙いどころについては対人戦攻略を見て欲しい。

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| ブン投げ | ←or→+C |
| **●特殊技** | |
| 目ツブシ | ダウン時C |
| カチ上げ | 空中でBC |
| ブッ刺し | →+A |
| 昇天 | ↘+A |
| **●必殺技** | |
| 蛇使い・上段★ | ↓↙←+A（ため可） |
| 蛇使い・中段★ | ↓↙←+B（ため可） |
| 蛇使い・下段★ | ↓↙←+C（ため可） |
| 蛇だまし | 蛇使いため中D |
| 大蛇 | 蛇使いためMAX時にボタン放す |
| サドマゾ | ←↙↓↘→+B |
| ヤキ入れ | →↓↘+B |
| 倍返し | ↓↘→+C |
| 倍返し（充電） | ↓↘→+C（短く押す） |
| 裁きの匕首☆ | →↓↘+A |
| 爆弾パチキ | 接近して→←↓↑+C |
| トドメ | ↓↓+C |
| **●超必殺技** | |
| ギロチン | →←↙↓↘+BC |
| **●潜在能力** | |
| ドリル | 接近して1回転+C |
| ドリル Lv2 | ドリルの雄叫び中C連打（5～8回） |
| ドリル Lv3 | ドリルの雄叫び中C連打（9～12回） |
| ドリル Lv4 | ドリルの雄叫び中C連打（13回以上） |
| ドリル Lv5 | ドリル Lv4成立後の雄叫び中ABC同時押し |

## キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○／○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | × |
| しゃがみ | ○ | ○ | × |
| 垂直小ジャンプ | ― | ― | ― |
| 垂直通常ジャンプ | ― | ― | ― |
| 斜め小ジャンプ | ― | ― | ― |
| 斜め通常ジャンプ | ― | ― | ― |
| ダウン時C | ×(×) | | |
| 空中でBC | ― | | |
| →+A | ×／× | | |
| ↘+A | ○ | | |

# 対人戦攻略



蛇使いはこれぐらい離れた間合いで。これより近いと危険

蛇使いの性能が前作に比べていくぶんダウンしているため、何も考えずに連発するのは危険。遠めの間合いならば牽制技として蛇使い・中段を出してもいいが、連発は2発におさえておくのが無難だ。

たまに蛇使い・上段を混ぜて跳びこみを防止しておくのもいい。ため状態で少し様子を見て、相手が跳んだら蛇放出、跳ばなかったら蛇だましだ。

中間距離では蛇使い・中段が使えないかわりに、立ちB・立ちC↓キャンセルフェイント技（➡+AC）のコンビネーションが牽制技になる。立ちBを空振りしていても出せるのがミソで、リーチが長い2発目だけを当てるようにして使う。避け攻撃と同じく、上半身が無敵になっているので、相手の突進技やジャンプ攻撃とカチ合っても一方的に勝てることが多い。



立ちB・Cは主力牽制技。避け攻撃よりも出るのが早いのだ



そのあとはキャンセル➡+ACでスキをなくして攻めこもう

このコンビネーションで相手をスウェーラインに送ったら、ダッシュで近づいて対スウェーライン攻撃を出すか、前方小ジャンプCで相手の対メインライン攻撃をかわしつつ攻撃するといい。

空中の相手にヒットした場合、相手はスウェーラインでダウンする。密着状態まで近づいて相手の起き上がりを待ち、そのまま様子を見よう。クイックロールでメインラインに戻ってくる相手には対スウェーライン下段攻撃（遅めに出して、ダウンしないようにする）↓キャンセル裁きの匕首orギロチン、という連続技が入るぞ。メインラインに戻ってくるのを待ってドリル、なんてことも可能。

相手がスウェーラインでガードしているなら、対スウェーライン攻撃でメインラインに引き戻し、キャンセルフェイント技から接近戦に持ちこめる。

牽制の甲斐なく跳びこまれてしまったら対空技で落とすわけだが、まともな対空技は避け攻撃しかないので、避け攻撃をつぶせるジャンプ攻撃を持っているキャラとの闘いはかなりキツい。先読みの蛇使い・上段を駆使するか、ゲージをためておいてブレイクショット(蛇使い・中段がお手軽）で対処しよう。

こちらから攻める場合は、跳びこみがてっとり早い。小ジャンプCの先端を当てるようにするか、避け攻撃をつぶせる小ジャンプBを使おう。

接近戦で有効な行動は以下の通り。

①立ちA・立ちC↓遅めキャンセル裁きの匕首。
②立ちB・しゃがみC↓キャンセルフェイント技orヤキ入れ。
③➡+A・立ちC。
④しゃがみB↓キャンセル裁きの匕首。

①は、コンビネーションをガードしたあと暴れる相手に裁きの匕首が当たるというもの。②は、かためが目的。下段のしゃがみCを食らってくれることも期待できる。ヤキ入れはたま～に混ぜる程度でいい。③と④は、中段と下段の2択。①と④で裁きの匕首をガードされたあとは避け攻撃が有効。下段技には弱いので、これ一辺倒ではダメだが。

山崎の一発逆転最終兵器ドリルについて。レバーを下方向に半回転（←↙↓↘→か→↘↓↙←）させたあと、↑+Cで出る。スキあらば狙おう。至近距離で対メインライン攻撃を食らった（ガードした）あとにリバーサルで狙う、なんて使い道もあるぞ。

最後に、ギロチンには無敵時間があることをつけ加えておこう。



相手がクイックロールで戻ってくるところにしゃがみC↓ギロチン！

# キャラ性能評価表

## 攻撃力 B

単発の威力は大きい方に入るが、連続技はわりとさびしい。段数を稼げる連続技がないからねぇ。

最終兵器・ドリルは超絶破壊力。レベル5はもちろん、レベル4でも充分強いぞ。

## 使いやすさ C

距離を離して蛇使い・中段、という戦法はとりあえずお手軽だが、それだけではあまりダメージを与えられないし、スキをつかれることもある。下段技が少ないのでガードを崩しにくいのもマイナス。

## リーチ A

山崎といえば蛇使い。今回もいい長さしてます。

他に、避け攻撃、遠距離立ちC、しゃがみCなどが長い。ただ、どの技もスキが大きくて使いづらいということもつけ加えておこう。

## 総合 C

遠距離での牽制技はまずまずの性能、接近戦でのかためも強力。しかしながら、中間距離が苦手なため、遠距離モードから接近戦モードに移行するのが難しい。

また、強い対空技がないので、避け攻撃をつぶせるジャンプ攻撃を持つキャラと闘うとかなり苦しくなる。

## スピード D

技が全体的にトロい。近距離戦ではキャンセルフェイント技でスピードアップできるが、遠くでは蛇使い・中段以外の技を出すとスキが大きくて危険だ。歩くスピードも標準以下だろう。

この間合いで蛇使いをガードされると反撃確定なので注意すべし


# スピーディーな攻撃と起き攻めをマスターしてパワー&リーチ不足を補え!



## 秦 崇秀

攻略／モリスケ

## 連続技

**●しゃがみB・しゃがみB→キャンセル竜灯掌→竜灯掌・幻殺**

相手との間合いが離れすぎていると決められないが、発生の早い下段技から狙える。最初のしゃがみBは2段技になっているが、2段目まで出すと間合いが離れてしまうので、1段目から次のしゃがみBにつなぐように。

竜灯掌・幻殺まで決めればそこそこダメージを与えられるので、コマンドミスは厳禁。コマンドをガチャガチャと何度も入力するのではなく、1度だけしっかり入力するのがコツだぞ。

**●しゃがみB・しゃがみB・↘+C→キャンセル帝王天耳拳or海龍照臨**

前述の連続技よりも若干威力が大きい。ただし相手と密着に近い状態でないと帝王天耳拳が届かないので、決められるチャンスは限られてくる。海龍照臨は↘+Cが入ってしまえば間合いが離れていても決められるので、潜在能力が出せる状態になったら狙ってみるといい。キャンセル海龍照臨は最速ではなく、相手の浮き具合を見て遅めにキャンセルして出さないと全段ヒットしないので注意。

**●近距離立ちC・立ちC・→←+C→帝王天耳拳or海龍照臨**

→←+Cまで決めると相手は浮くので、そこにダッシュからの帝王天耳拳か海龍照臨を決めることができるぞ。相手と密着していないと→←+Cが空振りしてしまうので、跳びこみから狙うのではなくスキの大きな技に狙うといい。

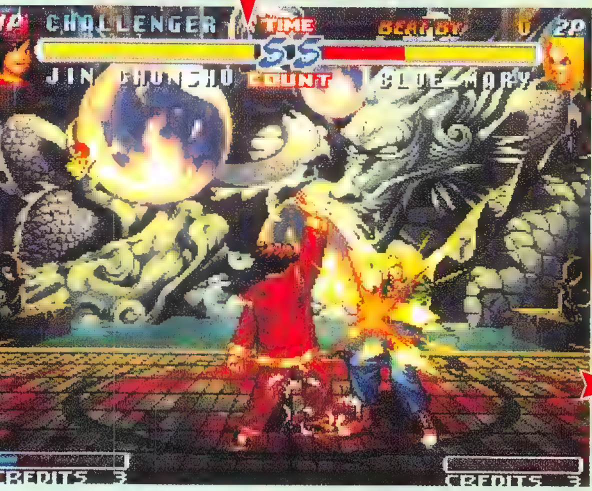
また、海龍照臨を決める場合は↘+Cで浮かせてから決める時と同様に、浮き具合を見て遅めに出さないと全段ヒットしないので注意すること。

**●ジャンプC→近距離立ちC（2段目）→キャンセル帝王神足拳**

近距離立ちCの2段目をキャンセルして帝王神足拳を出すだけの簡単な連続技だが、実は気絶値が高いので、連続して2セット決めるとキャラによっては気絶させることができるぞ。近距離立ちCの発生はそれほど早くないので、跳びこみの打点が高すぎると決めることはできないが、後述するしゃがみBからの連続技のように、間合いが離れていると決められないということはないので跳びこみから狙うべき崇秀の基本連続技となる。香緋、舞、マリー、崇秀、崇雷は2セットで気絶させることができるのでオイシイぞ。

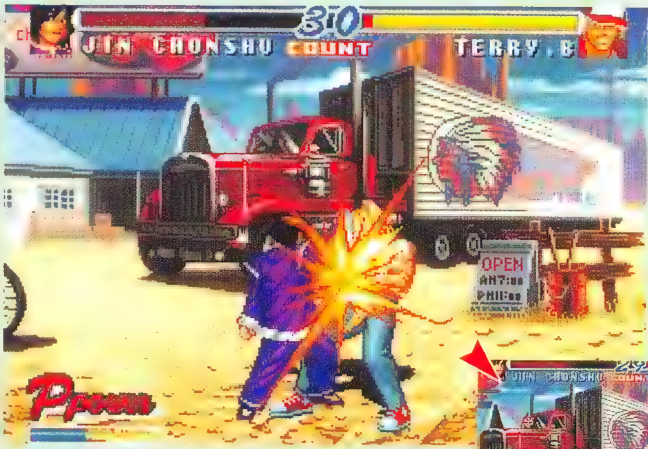


ジャンプCはこのぐらいの高さで当てれば大丈夫



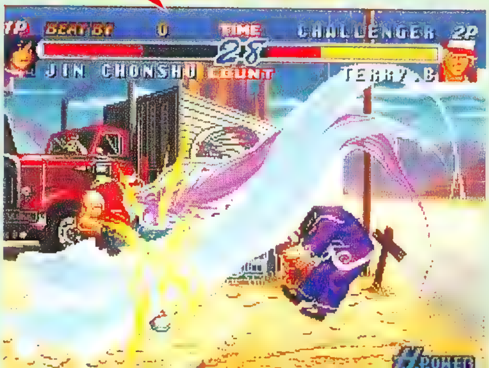
着地で近距離立ちCへつなごう。連打するとコンビネーションに化けるので注意


締めはキャンセル帝王神足拳。もう1セット決まれば気絶は近いぞ



密着で近距離立ちCからのコンビネーションが入れば…


4段目の腹アタックで相手は浮く。潜在が出せる状態なら…



タイミングよく出しましょう。潜在が出せないならダッシュから帝王天耳拳だ

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 発勁龍 | ←or→+C |
| **●特殊技** | |
| 光輪殺 | →+A |
| **●必殺技** | |
| 帝王神足拳 | →→+A |
| 帝王天眼拳★ | ↓↘→+AorC |
| 帝王天耳拳☆ | →↓↘+AorC |
| 竜灯掌 | ↓↘→+B |
| 竜灯掌・幻殺 | 竜灯掌～帝王神眼拳 |
| 帝王神眼拳（その場）☆ | →↘↓↙←+A |
| 帝王神眼拳（空中）☆ | →↘↓↙←+B |
| 帝王神眼拳（背後）☆ | →↘↓↙←+C |
| 帝王空殺神眼拳 | 空中で↓↙←+B |
| **●超必殺技** | |
| 帝王漏尽拳★ | →←↙↓↘+BC |
| 帝王空殺漏尽拳 | 空中で↓↙←→+BC |
| **●潜在能力** | |
| 海龍照臨 | →←↙↓↘+C |

## キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ×／× | ×／× | ○／○ |
| 遠距離立ち | ×／× | ×／× | ×／× |
| しゃがみ | ×／× | ×／× | ○ |
| 垂直小ジャンプ | × | × | × |
| 垂直通常ジャンプ | × | × | × |
| 斜め小ジャンプ | × | × | × |
| 斜め通常ジャンプ | × | × | × |
| →+A | | × | |

# 対人戦攻略




帝王神足拳ヒット後。相手はダウン回避できないので起き攻めのチャンス




1歩後退してから跳びこむと、このように裏まわりが狙える。これで体力を奪え

とにかくリーチが短いので、相手に接近することが難しい崇秀。接近できなければダメージを与えられないので、まずは接近手段を紹介しよう。

最初は簡単でてっとり早く接近できる跳びこみから。崇秀のジャンプCは下方向に突き出ているだけで横へのリーチが短いので、相手との距離が少しでも離れていると届かずに着地で反撃を受ける、ということがほとんど。そこで、遠距離から跳びこむ場合は見た目よりも横に長いジャンプBを使ってみよう。ジャンプCは近距離で跳びこむ時にのみ使用した方がいい。

次の接近手段はダッシュからの立ちA。崇秀の立ちAはレバーを↘に入れてもすべらないものの、先端をガードさせればジャンプCで跳びこめる間合いまで接近できたことになるので、有効な接近手段となるのだ。幸いにも崇秀のダッシュは速いので、見切られてつぶされることは少ない。勇気を出してダッシュ立ちAを実戦で使うべし。立ちAをガードさせたあとの選択肢は、ジャンプCでの跳びこみ、帝王神足拳、しゃがみCなど。

主な接近手段は以上2つだが、これ以外では帝王神眼拳（空中）や帝王空殺神眼拳で接近するのも悪くない。帝王神眼拳（空中）は攻撃を出すと硬直時間が非常に長くなるので、ガードされた場合は連続技を食らう可能性大。攻撃せずに着地で投げ、という連係を混ぜないと効果は薄い。

相手に接近できたらジャンプCで裏まわりを狙ったり、帝王神足拳で突撃しよう。帝王神足拳はガードされても五分なので、さらに帝王神足拳、跳びこみ、しゃがみCといった選択肢が考えられる。しゃがみCにつないだ場合、ガードされたとしてもキャンセルで帝王天眼拳を撃ってはいけない。余裕で見てから跳びこまれてしまうので、ここは我慢してキャンセルしないでおくか、帝王神足拳をキャンセルで出すように。帝王天眼拳はホントに出しちゃダメです。

帝王神足拳がヒットした場合相手はダウン回避できないので、起き上がりを攻めることができるぞ。有効な起き攻めとして、ジャンプCでの裏まわりと近距離立ちC・立ちC・立ちC・➡⬅＋Cを空振りで出しての裏まわりがある。

ジャンプCでの裏まわりは帝王神足拳の硬直が解けてから1歩さがって跳びこむと狙えるのだが、双角、ギース、タン、ダックには後退する距離を長めに、リック、テリー、山崎、クラウザー、マリー、舞、ローレンス、フランコには裏まわりしにくいので狙わない方が無難、というようにキャラごとに異なるので覚えておく必要があるぞ。

近距離立ちCからのコンビネーションは、空振りで素早く出すと最後の腹アタックで背後にまわりこむので、裏まわりを狙える。空振りするタイミングを遅らせて3段目を相手の起き上がりに当てるようにすれば、裏まわりとの簡易2択になるので、ガード方向を惑わせることができるぞ。3段目をヒットさせた場合でも、前述のタイミングで2発目までを空振りさせていれば4段目までつながるので、帝王天耳拳まで決めることが可能だ。しかも腹アタックで裏にまわった場合は投げられ判定がなくなる他、ガードされても有利なのでそのまま攻めることができるのだ。ガードされた時は帝王神足拳や跳びこみといった選択肢が有効。

これらの起き攻めは崇秀のダメージ源となるので、ここで頑張らないと勝利することは難しいゾ。

起き上がりに接近して近距離立ちCからのコンビネーションを空振りすると…







4段目で背後にまわりこむので裏まわりになります。投げも無効にできるぞ

# キャラ性能評価表

## 攻撃力　E

見た目通りパワーはありません。おこさまだもん。連続技でも他キャラのような激しいものはないので、どう考えてもEですな。A攻撃の威力なんて2ミリぐらいだし…。攻撃力低すぎじゃい！

## 使いやすさ　E

特殊な必殺技が多く、非常に扱いにくいキャラと思われる。何をすればいいのか分かりにくく、攻め方に戸惑うんじゃないかな。跳ばせて落とす、なんてできないし。そんなわけでEにしときましょ。

## リーチ　E

弱攻撃のほとんどは多段技になってるけど、リーチは短いものばかり。最も長いものでも光輪殺程度なので、これまたどう考えてもEですわ。ジャンプ攻撃までリーチ短いんだもんなぁ。

## 総合　D

パワー&リーチ不足が厳しすぎる。チビチビと攻撃を当てていても1発で逆転されちゃうし…。帝王神眼拳(空中)の弱体化もかなりヒビいてるなぁ。昔はコレ使えば一瞬で接近できたのに、今となっては反撃の的だもん。気合いを入れて起き攻めし、跳びこみは確実に帝王天耳拳で迎撃だ。

## スピード　B

帝王神眼拳を使ったスピーディーな攻めができ、ダッシュスピードも速いのでBかな。スピードに関しては問題ないんだけど、やっぱりリーチが短いからこのスピードを活かし切れないのよねぇ。フムム。

帝王天耳拳は頼れる対空技。跳びこみはすべて迎撃してダメージを与えろ！



# ダッシュAorCで接近して小ジャンプCから攻めろ！天眼拳連射もいい感じだ



# 秦崇雷

攻略／モリスケ

## 連続技

**●立ちB・立ちC・↘+C→キャンセル帝王天耳拳**

崇雷の基本連続技。難易度は低めだが威力は結構大きいので、跳びこみからや相手の技のスキに叩きこもう。

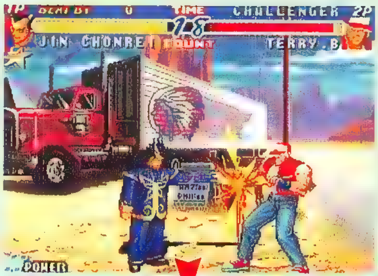
最後の帝王天耳拳は硬直時間の短い弱がベストだが、相手と間合いが離れていると届かないので、間合いを考えて強に切りかえるようにしよう。

ちなみに、↘+Cのあとは帝王天眼拳や帝王神足拳も決めることができるが、威力は帝王天耳拳に劣るので狙う必要はない。

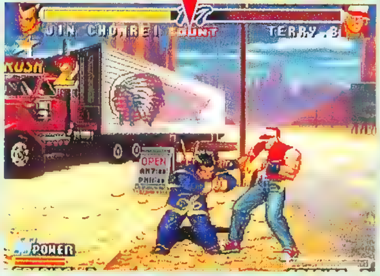
**●ダッシュ遠距離立ちA→キャンセル帝王神足拳**

接近手段であるダッシュ遠距離立ちAをキャンセルして帝王神足拳を出すもの。遠距離立ちAの先端が当たった場合でも連続ヒットするので決めやすい。

ダッシュ遠距離立ちAはダッシュ中にレバーを↘に入れて出すのだが、キャンセル帝王神足拳は遠距離立ちAを出してから→+Aと入力するだけで出せるぞ。最初のダッシュで→→と入力されているので、→+Aを入力すると→→+Aと認識されて、帝王神足拳が出るためだ。




遠距離立ちAの先端が当たった場合でも…



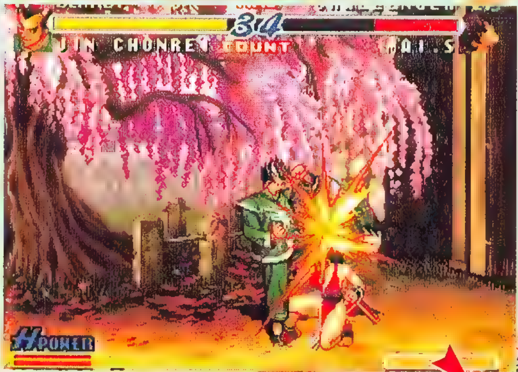

キャンセル帝王神足拳がつながるぞ

**●龍殺脚→遠距離立ちA・立ちB・→+C**

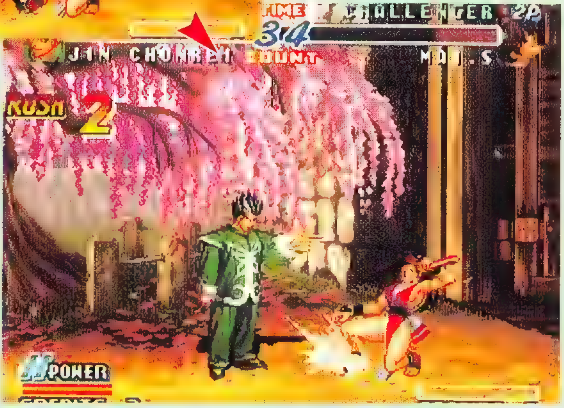
相手の起き上がりに龍殺脚を重ねて、龍殺脚の後半部分をヒットさせた場合にのみ狙える連続技。

コンビネーションの2段目の立ちBが届かずに空振りしてしまうが、空振りでも素早く→+Cにつなげば連続ヒットするので問題はない。

起き上がりに重ねる&後半部分を当てる必要があるので決める条件は厳しいが、マニアックな人は狙うしか。




龍殺脚の後半部分を当てるのは難しいが、成功すれば…

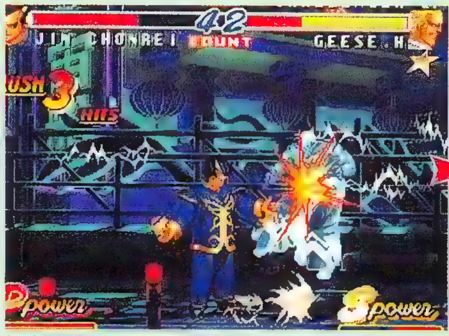



遠距離立ちAが連続ヒット。余裕があれば狙ってみよう

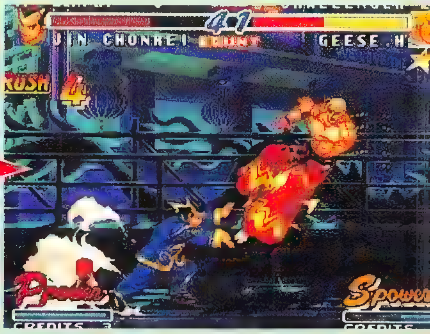
**●しゃがみA・B・→+C→キャンセル帝王宿命拳（ボタン離し）**

1ライン時専用連続技。コンビネーションの→+Cまで決めると相手をスウェーラインへとはじき飛ばすのだが、1ラインバトルだと相手は障害物にぶつかって元のラインに戻ってくるので、戻ってきたところに帝王宿命拳（ボタン離し）を決めることができるのだ。帝王宿命拳（ボタン離し）は4発まで出せるが、最速で4発出してしまうと浮いている相手に全段ヒットしないので、相手の浮き具合を見ながらポン…ポンと出そう。タイミングがバッチリなら4発すべて決めることができるぞ。画面端なら4発決めたあとに帝王天耳拳まで入ります。

対戦時は1ラインバトルを選べないことが多いので、対CPU戦で狙ってみよう。




相手をスウェーラインに飛ばしつつキャンセル帝王宿命拳




1ラインなら連続ヒットするぞ。決めるチャンスは少ないけどね

## 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 発勁龍 | ←or→+C |
| **●特殊技** | |
| 龍殺脚 | →+B |
| **●必殺技** | |
| 帝王神足拳 | →→+Aor→→→+A |
| 帝王天眼拳★ | ↓↘→+AorC |
| 帝王天耳拳☆ | →↓↘+AorC |
| 帝王漏尽拳★ | ↓↙←→+C |
| 龍転身（前転） | ↓↘→+B |
| 龍転身（後転） | ↓↙←+B |
| **●超必殺技** | |
| 帝王宿命拳 | →←↙↓↘+BC(ため可)orC連打 |
| **●潜在能力** | |
| 帝王龍声拳 | →←↙↓↘+C |

## キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | × |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直小ジャンプ | — | — | — |
| 垂直通常ジャンプ | — | — | — |
| 斜め小ジャンプ | — | — | — |
| 斜め通常ジャンプ | — | — | — |
| →+B | | × | |

# 対人戦攻略

通常技のリーチは短いものばかりだが、弟の崇秀と違ってダッシュ中にレバーを↘に入れて遠距離立ちAか遠距離立ちCを出すと、すべるようになり移動距離がのびるので、これを使えば簡単に接近することができる。リーチの短さはこのすべり通常技でカバー。

ダッシュ遠距離立ちAは硬直時間が短いので、気軽に接近手段として使用できる。遠距離立ちAをガードさせてからの選択肢は、跳びこみ、バックステップ、通常技など。

跳びこみは避け攻撃をつぶせるジャンプCを使い、ヒットしていたら連続技、ガードなら再度小ジャンプCで跳びこんで裏まわりを狙ったり、着地で龍転身（前転）を出して背後にまわりこむ、といったトリッキーな攻めが有効だ。特に着地龍転身は反応されにくいので、ガンガン狙いまくるべし。龍転身を嫌がって暴れるようになったら、ジャンプCから連続ガードにならないよう遅らせて立ちBを出して反撃をつぶすといい。

バックステップは攻めこまずにフラフラしたい時に使える選択肢。バックステップで退いてからダッシュ遠距離立ちAで再度接近すると、跳びこんできた相手の下をくぐれることが多く、着地した相手に連続技を決めるチャンスが生まれる。ダッシュスピードが速いので、前後移動しているだけでも嫌がらせになるゾ。

通常技につなげる時は遠距離立ちAをカツカツ当てて様子を見たり、しゃがみCにつなげてキャンセルで帝王天眼拳、帝王神足拳、龍転身を出すといい。帝王天眼拳は跳びこまれないように最速でキャンセルし、帝王神足拳は反撃を誘うために遅めキャンセルで出す、というように使い分ける必要がある。キャンセル龍転身（前転）は相手との状況が五分になるので、通常技をつなげたり空中振り向きなどで攻め続けることができる。龍転身（後転）で逃げつつ跳びこみを誘う、といった選択肢も意外に有効だが、肝心の対空技である帝王天耳拳は無敵時間が短いので、少しでも引きつけが甘いとつぶされてしまう。コマンドの最後である↘を入れっぱなしにして、一瞬だけしゃがみ移動して帝王天耳拳を出す、というような気合い引きつけが必要なので練習するべし。

また、パワーゲージがHまでたまっていたらブレイクショット帝王天眼拳を狙おう。帝王天眼拳は発生が早いのでつぶされにくく、コマンドが簡単なのでブレイクショットで出しやすい。崇雷の超必殺技はいまいちなので、ブレイクショットに使ってしまった方がトクなのだ。

ダッシュ遠距離立ちA以外の接近手段ではダッシュ遠距離立ちCが有効。こちらはキャンセルがかからないものの判定が強いので、突進技のように使用できる。ただし硬直時間は長めなので、相手に食いこむと反撃を受けてしまう。なるべく先端を当てるように。

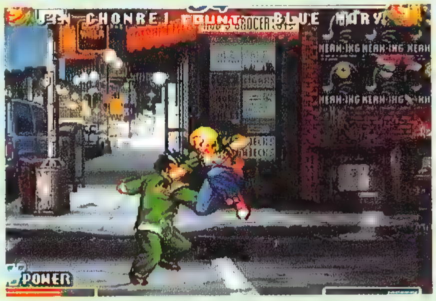
この他、先月号でも紹介した遠距離での帝王天眼拳連射モードは、その後の調査でも健在。弱と強を撃ち分けよう。



小ジャンプCをガードされた後の選択肢は豊富にあるが…



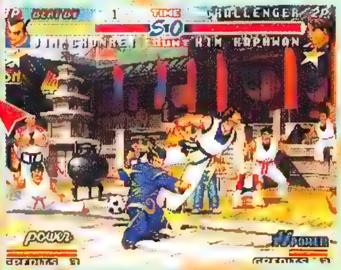
その中でも着地龍転身は反応されにくい。狙いましょう



帝王天耳拳はこのモーションを当てないとつぶれてしまう。引きつけ重視！



テクニカルライズする相手にヒットします。届かないこともあるけど



連続技で帝王天耳拳を当てたあとは、とりあえず帝王神足拳

# キャラ性能評価表

## 攻撃力 C

単発で見るとそれほどでもないけど、基本連続技が意外に減ってるので平均のCかな。超必殺技か潜在能力が連続技に組みこめればよかったんだけど、まあ贅沢はいわないってコトで。

## リーチ C

見た目通りリーチは短いものばかりだけど、ダッシュから出すとすべるのでリーチがのびる。これを評価してCとしておきまひょ。遠距離立ちAと遠距離立ちCのすべり具合はかなり良好です。

## スピード A

ダッシュ通常技での接近力、帝王神足拳の突進力など、スピードに関してはトップレベル。文句ナシでAでしょう。龍転身（前転）を使ったトリッキーな攻めもスピード感があっていい感じ。

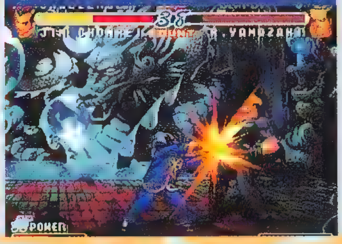
## 使いやすさ B

飛び道具、突進技、対空技、といった扱いやすい必殺技がそろっているので一見すると簡単そうだが、対空技があと一歩な感じなのでB止まり。まあジャンプCが強いので跳びこみ猿でも悪くないけど。

## 総合 B

ダッシュ通常技で接近してからの攻めは反応されにくく強力。対空技の帝王天耳拳は無敵時間が短いので使いにくいものの、引きつければ問題はない。ブレイクショットが気軽に使えるのもポイント高い。特に弱い部分は見当たらないので、使いこなせば化ける可能性大。

すべり通常技を駆使すればリーチの短さも苦にならないのだ



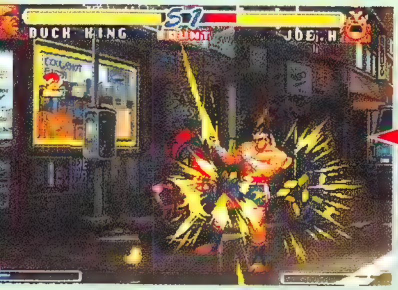
# 狙うはやはりブレスパ!! クロスヘッドスピンでライン攻防も楽しもう!



# ダック・キング

攻略／蒼炎闘士ゆーち

## 連続技



キャンセルH．S．Aじゃ！　にゃ～ん♡ ハニマニバッカス♡



接近戦、対空で活躍する避け攻撃がストライクしたら…

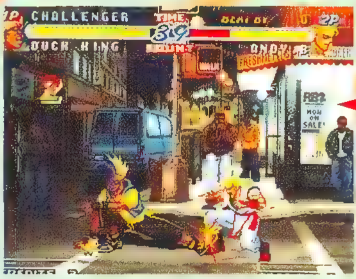
### ●避け攻撃→キャンセルヘッドスピンアタック

対空も兼ねる連続技。避け攻撃が先端でヒットした際に強で出すと連続技にならない（ガードされる）ので、安全にいきたいなら、弱をキャンセルしていくといい。ちなみに、避け攻撃を使ったお得情報もあるので、JKシステム解析も要チェックだ!!

### ●遠距離立ちB→しゃがみB×1～2→キャンセル弱ヘッドスピンアタック

遠距離立ちBを先端かつ下降中に当てると、そのあとコンビネーションにつなぐことができる。相手が立ち状態の時（画面端以外）に遠距離立ちBがヒットしたら、しゃがみB→キャンセル弱ヘッドスピンアタックくらいでしか追い打ちができないが、相手がしゃがみ状態（画面端問わず）や画面端にいる時には、遠距離立ちBヒット後に、しゃがみB・しゃがみB・↘＋C→キャンセル弱ヘッドスピンアタックorブレイクストームまで決めることができるぞ。

ちなみに、遠距離立ちBは相手の下段技を空振りさせることができる（＝しゃがみヒット）。牽制技の遠距離立ちCやしゃがみB×2がガードされたくらいの距離から出していくとちょうどいいぞ。





ヘッポコ蹴り（遠立B）を相手が足払いを出しそうな距離で出し…

着地でしゃがみBからの連続技につなげる。この間合いなら2発決まる

### ●しゃがみB・しゃがみB・↘＋C→キャンセル弱ヘッドスピンアタック

馴れないうちは、お手軽な（基本中の基本）しゃがみB・しゃがみB→キャンセル弱ヘッドスピンアタックという連続技を使っていくといいかもね。画面端限定で、しゃがみB・しゃがみB・↘＋C→キャンセルブレイクストーム→クレイジーBRという連続技も可能。

しゃがみB×2はコマンド的にレバーが↙or↓に位置しているはずなので、その後の↘＋CはしゃがみBの状態から横にレバーをスライドさせるだけでいいぞ。ブレイクストームのキャンセルは早めだが、↘＋C後はいったんレバーをニュートラルに戻し、→↓↘＋Bと入力するといい。



画面端でコンビネーションの↘＋Cで相手を浮かしたら…



キャンセルブレイクストーム＋α。当然、跳びこみ攻撃からでも可

### ●しゃがみC・しゃがみC（4段目）→キャンセル弱ヘッドスピンアタックorスーパーポンピングマシーン

しゃがみC・しゃがみCの4段目にタイミングよく（弱ヘッドスピンアタックはなるべく早く、スーパーポンピングマシーンはちょっと遅め）キャンセルしていこう。近距離立ちC→キャンセル強ヘッドスピンアタックorスーパーポンピングマシーンでもOK。

### ●ブレイクストーム→弱ヘッドスピンアタック

連続技ってほどのものでもないけど、覚えておいて損はないぞ。ブレイクストームが5ヒットor11ヒットした時にはしっかり弱ヘッドスピンアタックで追い打ちすること。

## 技コマンド表

**●投げ技**

- ローリングネックスルー　←or→＋C

**●特殊技**

- ニードルロー　↘＋B
- マッドスピンハンマー　←＋A
- ショッキングボール　相手ダウン時↓＋C

**●必殺技**

- ヘッドスピンアタック★　↓↘→＋AorC
- オーバーヘッドキック　強ヘッドスピンアタック～C
- フライングスピンアタック　空中で↓↙←＋A
- ダンシングダイブ☆　↓↙←＋B
- リバースダイブ　ダンシングダイブ～↓↘→＋B
- ブレイクストーム　→↓↘＋B～B連打
- ダックフェイント・空　空中で↓↓
- フライングスピンアタック2　ダックフェイント・空～↓↙←＋A
- ダックフェイント・地　ダッシュ中↘＋C
- クロスヘッドスピン　スウェーライン上で↑↓＋D
- ダイビングパニッシャー　ダックダンス・レベル1後空中で↓↙←＋BC
- ローリングパニッシャー　ダックダンス・レベル2後↓↘→＋BC
- ダンシングキャリバー　ダックダンス・レベル3後↓↙←＋BC
- ブレイクハリケーン　ダックダンス・レベル3後→↓↘＋BC

**●超必殺技**

- クレイジーBR　ブレイクストーム～空中で←↙↓↘→＋BC
- ブレイクスパイラル　接近して1回転＋BC
- ブレイクスパイラルBR　空中で←↙↓↘→＋BC

**●潜在能力**

- ダックダンス・レベル1　→←↙↓↘＋C
- ダックダンス・レベル2　ダックダンス・レベル1中にC連打（4回）
- ダックダンス・レベル3　ダックダンス・レベル2中にC連打（4回）
- ダックダンス・レベル4　ダックダンス・レベル3中にC連打（4回）
- スーパーポンピングマシーン　ダックダンス・レベル4後→↘↓↙←＋C

## キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○/◎ |
| 遠距離立ち | ○ | × | × |
| しゃがみ | ○ | ○ | ×/× |
| 垂直小ジャンプ | × | × | × |
| 垂直通常ジャンプ | ○ | ○ | ○ |
| 斜め小ジャンプ | × | × | × |
| 斜め通常ジャンプ | ○ | ○ | ○ |
| ↘＋B | × (×) | | |
| ←＋A | × | | |
| 相手ダウン時↓＋C | × (×) | | |

# 対人戦攻略

大まかな流れは先月紹介したように、遠距離から立ちCやニードルロー（↘＋B）で近づき、近距離戦に持ちこむというものだ。

接近戦ではしゃがみB×2からの連続技をメインに、連係も絡めていこう。しゃがみB×2（相手ガード）→マッドスピンハンマーや、遠距離立ちB→避け攻撃などの連係が有効だぞ。また、後述するクロスヘッドスピンからの連係も混ぜていくと、相手はマイッチング♡

いまいち相手に近寄りがたい時は、遠目から弱ヘッドスピンアタック（以下：ヘッドA）で牽制するといい。ヘッドAを空振り、着地で通常投げやブレイクスパイラル（以下：B.S）ってのも有効だ。

対空では避け攻撃が意外に頼りになるので、相手の跳びこみ攻撃を充分引きつけて、避け攻撃→キャンセルヘッドAで撃退してやろう。

スウェーラインから狙っていきたい連係は、クロスヘッドスピン（以下：クロス）～必殺技orコンビネーション。これはB.Sが出せる状態でなくても狙っていける連係なので、メインラインの攻防に時折混ぜていくといい。まずはクロスをガードorヒットさせ、相手の出方を見ていこう。

①投げを狙ってくるような相手…クロス後にしゃがみB×2や、出の早い近距離立ちCから連続技を狙っていくのが効果的。

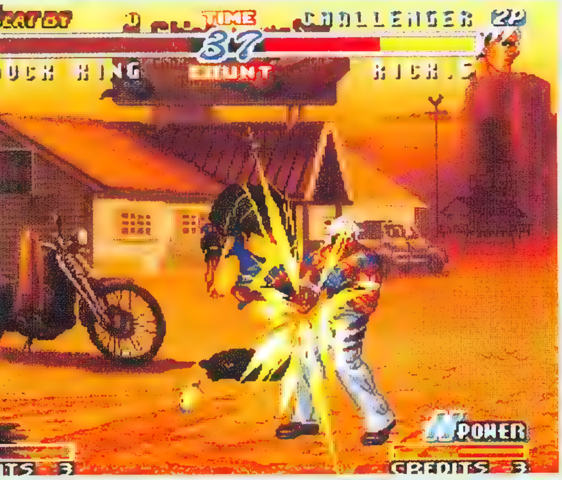
②ガードに徹する相手…クロス後にマッドスピンハンマーで中段を狙ったり、しゃがみA・しゃがみCのコンビネーションからB.Sを狙ってやろう。この連係は後述するライン戻り・クイッククロール（以下：クイッククロール）と併用すると効果的だ。

③何かしらの技で反撃（暴れる）してくるような相手…これは②に深く関わってくる連係で、クロス→しゃがみA・しゃがみC→B.Sを体験した相手は、次にクロスをガードしたら暴れることが非常に多いという人間の心理（そんなたいそうなモノじゃないけど）を逆手にとるというものだ。クロス後はブレイクストーム（→ブレイクスパイラルBR）や避け攻撃など、無敵時間のある技で返り打ちにしてやるといいぞ。

以上のクロス連係の注意点は、状況（体力やパワーゲージなど）や相手によって①～③を使い分けることと、クロスは遠距離から出すと攻撃判定がなくなってしまうので、確実に近or中間距離から出していくよう心がけるという2点。忘れないように。

また、以上のクロス連係の他に、スウェーラインから対メインライン攻撃上段＆下段→ダッシュ→B.Sや、クイッククロール→B.Sなどを使っていくと、グンっとB.Sが狙いやすくなるぞ。クイッククロール→B.Sは、多用すると垂直ジャンプ攻撃などで簡単に返されてしまうので、クロスやクイッククロール→ダックダンスなどであらかじめプレッシャーをかけておこう。

最後にメインラインからB.Sを狙っていく方法をいくつか紹介。代表的なものでは技を出さずに小ジャンプ→B.S、ダックフェイント・地→B.S（跳びこみC→ダックフェイント・空→B.Sも有効）、弱技→ダッシュB.Sという狙い方があるが、弱技で相手を押しつつB.Sという戦法が意外に有効。歩きながらこまめにしゃがみAを出していき、B.Sを入力しよう。コマンドを分解していくと、➡（歩く）、↘or⬇＋A（しゃがみA）、しゃがみAが出ている間に↙⬅↖⬆↗➡と入力、しゃがみAの硬直が解けたら↙or⬇＋BC、って感じ。馴れるまではしゃがみA→ダッシュB.Sってな感じで狙っていくといい。まぁ、一つの戦法として覚えておくといいだろう。



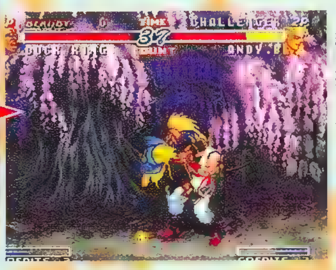
近距離戦で重宝するC.H.S！　この後の連係が熱い！

とりあえずは相手方向（➡）に歩きます。これがなきゃはじまらない






しゃがみAを出し、コマンドを入力（↘⬇↙⬅↖⬆↗➡）して…



↓＋BCでパクッ♡　失敗してもしゃがみBが出るので安心して繰り返すッチ

# キャラ性能評価表

## 攻撃力 B

パワーキャラではないが、全体的に見ても単発で威力の大きい技が多いキャラだろう。連続技がイマイチ君なのが残念。狙う機会こそないが、スーパーポンピングマシーンの威力は一見の価値アリぞな。

## 使いやすさ C

初心者は露骨にB.Sばかり狙わず、地道な地上戦（スライディングや牽制技など）やしゃがみB×2からのお手軽連続技など、ダックの基本を覚えるのが大事。中級者以上ならお手軽なキャラだろう。

## リーチ B

他のキャラに比べ、取り分けリーチが長いというわけではないが、牽制技の遠距離立ちCやニードルローはナカナカのリーチ♡　また、遠距離から飛び道具気味に使えるH.S.Aがあるのも強みだろう。

## 総合 A

間合いを問わずダメージを与えにいける必殺技、対空、連係に使える避け攻撃など、攻めと守りのバランスがいい。ブレイクショットの性能や中段、下段と簡単に使い分けられる特殊技もダックならでは。相手によってはライン移動～ブレイクスパイラルにC.H.S.からの連係を併用すると吉。

## スピード B

持ち前の移動速度（ダッシュ、バックステップなど）に加え、使用頻度の高い突進技やニードルローがあるので、スピード面は及第点じゃ。ダックフェイントも混ぜ、静と動を同時に味わわせてやろう。

スラで下段ばかりじゃなく、ハンマーで中段も狙いましょ♡　パイショー！





# 跳びこみの弱さはライン絡みのラッシュや覇気脚の連係でカバーだ！

# キム・カッファン

攻略／修羅騎士　鷹

## 連続技

**●しゃがみA×1～3→キャンセル空砂塵→天昇斬**

かな～り手軽…というか、接近戦においての超基本連続技。とっさに連続技を決める時にももってこい。

出せる状態なら、空砂塵を鳳凰脚にかえてもいいぞ。

**●近距離立ちC（2段目）・立ちA・立ちB・立ちC→空砂塵→天昇斬**

簡単なわりに威力が大きいので、まさにバリューといったところ（タンには引きつけてから空砂塵を出さないと、天昇斬が決まらない）。相手がスキの大きな技を出した時に狙おう。

ヒットさせた位置によっては、近距離立ちCの2段目まで入れてしまうと次のAがヒットしなくなるので注意。欲張らず、1段目で止めることも頭に入れておこう。

この連続技をアレンジしたものに、①ジャンプC→近距離立ちC（2段目）→キャンセル強半月斬。②近距離立ちC（2段目）・立ちA→キャンセル強半月斬。③近距離立ちC（1 or 2段目）・立ちA→キャンセル覇気脚→鳳凰脚。④近距離立ちC（1段目）・立ちA→キャンセルフェイント技（↓＋BC）→遠距離立ちA・立ちB→キャンセル鳳凰脚などがある。

①は気絶値が高いので連続で2セット決めれば大体のキャラを気絶させることが可能。②の場合は①より手数が多いのだが、何故かは分からないけど気絶しない。

④は鳳凰脚のフェイントを使用しての連続技で、そんなに難しくない。




④密着から近距離立ちC（1段目）・Aとつないだあとは…




キャンセル鳳凰脚…のフェイントでスキを小さくすれば…




遠距離立ちAかつながる。このあとは、鳳凰脚か弱半月斬へつなごう




ブレイクショットなど、密着で覇気脚をヒットさせれば…

**●しゃがみA×1～3→立ちA・立ちB・立ちC**

スウェーラインへ送る連続技（以下、ライン送り連続技と表記）。しゃがみAのあとの立ちAが近距離技になってしまうとしゃがみ食らいの相手に対してヒットしない場合があるので注意。遠距離立ちAになるように、しゃがみAを何発か刻んでからつなぐようにしよう（届かなくなっては意味がないんだけどね）。

この連続技は対人戦の時には結構役に立つので、身につけておいて損はないぞ。

**●覇気脚→ジャンプC（昇り）→キャンセル鳳凰天舞脚**

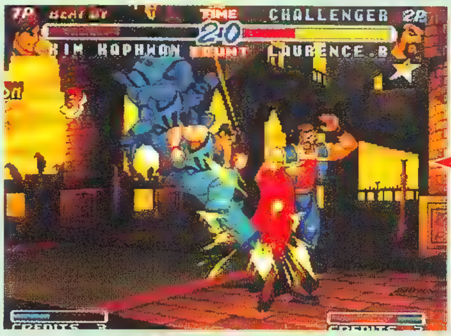
クラウザーとローレンスのみに決まる連続技。相手の跳びこみに対してブレイクショットで覇気脚を出していくのが実戦的なのだ。威力も大きいので狙う価値はあるぞ。

その他のキャラに対しては、覇気脚→ジャンプA（昇り）→キャンセル飛翔脚→追加技（飛翔脚～↘＋B）を決めることができる。

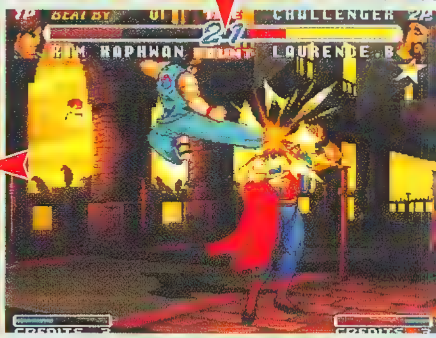
こっちの連続技は威力が小さいので、個人的趣味で使おう。

**●ジャンプA（昇り）→キャンセル飛翔脚→追加技（飛翔脚～↘＋B）**

フランコ、クラウザー、ローレンスには、相手がしゃがんでいても決めることができるという実用的な連続技第2弾。ローレンスには垂直ジャンプA（昇り）からしか決まらないので注意。




さらにキャンセル鳳凰天舞脚へつなぐことができる（キャラ限定）




ジャンプC（昇り）をヒットさせることができ…

### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 体落とし | ←or→＋C |
| **●特殊技** | |
| ネリチャギ | →＋B |
| **●必殺技** | |
| 飛燕斬☆ | ↓ため↑＋B |
| 半月斬★ | ↓↙←＋BorC |
| 飛翔脚 | 空中で↓＋B～↘＋B |
| 空砂塵 | ↓ため↑＋A |
| 天昇斬 | 空砂塵～↓＋A |
| 覇気脚★ | ↓↓＋B |
| **●超必殺技** | |
| 鳳凰天舞脚 | 空中で←↙↓↘→＋BC |
| **●潜在能力** | |
| 鳳凰脚 | ↓↙←↙→＋C |

### キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○／○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | ×／× |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直小ジャンプ | × | × | × |
| 垂直通常ジャンプ | ○ | ○ | ○ |
| 斜め小ジャンプ | × | × | × |
| 斜め通常ジャンプ | ○ | ○ | ○ |
| →＋B | | × | |

# 対人戦攻略



しゃがみB。遠立ちB同様にリーチが長いので牽制に使おう

普段はリーチの長い立ちorしゃがみBを使って牽制しつつ、ダッシュ遠距離立ちAや各種ジャンプからの攻撃で攻めこんでいくのが一つの戦法。

各種牽制技からは、キャンセルフェイント技や弱半月斬を出していこう。牽制技がヒットしていれば弱半月斬が連続ヒットする（しないこともある）。ガードされていても、ブレイクショット以外の技で反撃されることは少ない。

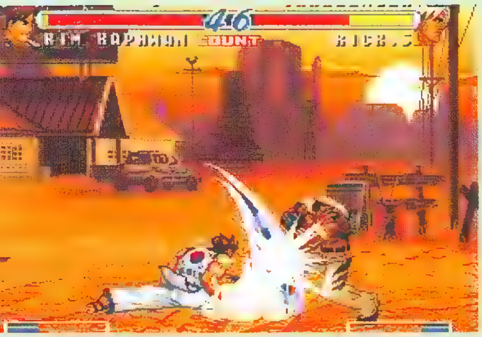
ダッシュ遠距離立ちAを使って攻める場合は、ダッシュ中にレバーを➘へ入れながら出すと、すべりつつ攻撃を繰り出すぞ。ヒット時は有利、ガード時でも五分という条件なので使わない手はないだろう。この技のあとは、下段で避け攻撃をつぶす効果のあるしゃがみAで牽制しよう。

ジャンプ攻撃から攻める場合だが、これは色々な使い分けが必要になってくる。キムのジャンプ攻撃は無敵技はもちろんだが、避け攻撃ですべて迎撃されてしまうという難点を持っている。理由は下方向に強い技がないからだ。

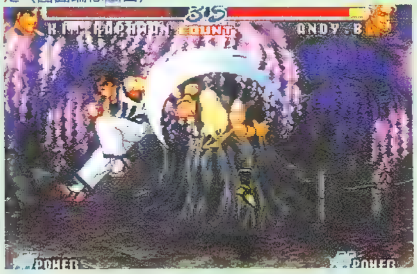
一応、跳びこむ時に役立つ（?）方法を紹介していこう。まず、相手が無敵技（ライジングタックル、昇龍弾、帝王天耳拳など）を主体に使ってくるか、避け攻撃を主力に使ってくるかを見極めよう。無敵技に対しては、落としてくれといわんばかりに通常ジャンプで跳びこみ、空中振り向きから飛翔脚を使って離脱する方法がある。上手くいけば空振らせつつ、相手の技の硬直に連続技を決めにいける。一方、避け攻撃に対しては、必殺技である飛翔脚（鳳凰天舞脚）を使っていける。ガードされると反撃を受ける恐れもあるが、頭の片隅にでも入れておいてもらえるとありがたい。これらの戦法を取り入れることで、多少なりともジャンプ攻撃を使って接近戦へ持ちこんでいけるだろう。

ジャンプから接近戦へ持ちこんだら、ダッシュから攻めこんだ時と同様に、しゃがみAでの牽制が有効。ヒットしていたら、ライン送り連続技を使って攻めを持続したいところ（もちろん安定した連続技でもよい）。この連続技の最後にはキャンセルがきくので、キャンセルフェイント技（↓＋BC）でスキを小さくするか、弱半月斬で相手に近づいてからライン戦へ挑もう。こちらの狙いは立ちD。ヒットさせることができたら、間合いにもよるが、近距離立ちC、遠距離立ちA、ジャンプA（昇り）や再度立ちDを決めることが可能だ。つまり遠距離立ちAなら再びスウェーラインへ送ることも可能なのだ。相手がBを使ってメインラインへ戻ってくるようなら、垂直小ジャンプなどから連続技を決めることができる。これらの戦法は、バックステップで逃げることができない画面端ではかなり強力といえる。

覇気脚を使って連係を組んでいくのも有効。それは覇気脚をヒットさせたあとは、ほとんどの通常技へつないでいけるから。実用性があるのは、近い距離から順に、①近距離立ちC→キャンセル半月斬or鳳凰脚、②遠距離立ちA・立ちB・立ちC or 半月斬 or 鳳凰脚、③しゃがみB→キャンセル弱半月斬、④鳳凰脚など。覇気脚をヒットさせた位置によって追い打ちするモノを使い分けよう。また、ガードされた時はその場や前進してからなど、間合いに応じて遠距離立ちA・立ちB・立ちCのコンビネーションなどを使っていこう。ディレイをかけて最後のCを出せば、割りこもうとした相手にヒットさせることができるぞ。小ジャンプから攻め直してもいい。



弱半月斬。ガードされても反撃を受けないのだ（画面端は駄目）



空中振り向きからの飛翔脚は対空技を空振らせることができる



ライン送り連続技を決めて、ラッシュを仕かけよう！

# キャラ性能評価表

## 攻撃力 C

単発の攻撃力は普通。連続技も普段使っていくものでは、そんなに強力さは感じられないので、この評価。まぁ、ラッシュを使ってカバーしていくことも可能なので、もう1ランクUPさせてもいいかも。

## リーチ C

しゃがみor立ちBなどリーチの長いものが存在するのだが、全体的に見てしまえば普通だろう。しゃがみCや遠距離立ちCが変更されたのは、キムにとってはやはり痛いところ。今回はこんなもん。

## スピード B

ジャンプや移動スピードは普通だが、ライン送り連続技を決めたあとのラッシュや覇気脚からの連係など、スピーディーに攻めることができるのは高評価に値する。この辺の評価が妥当かな?

## 使いやすさ C

必殺技コマンドに複雑なモノがなく、ブレイクショットもなんなく出すことができるのはありがたい。しかし、ジャンプ攻撃が若干弱めなので、気軽に跳びこんでいくことができないのはマイナス点。

## 総合 C

一度ダメージを与えてしまえば、飛燕斬待ちや飛翔脚でゲージをためてブレイクショットを使うなど、受け身にまわって闘うのも強力。

しかし、攻めの面では他のキャラに見劣りしてしまうので、なかなかうまくいかないのが現状。ツボに入れば減殺することもできるんだけどね。

飛燕斬。対空やブレイクショットなどに活躍してくれる


# 三節棍中段＋αは絶品！長いリーチ特有の間合いを把握しよう！



# ビリー・カーン

攻略／蒼炎闘士ゆーち

## 連続技

キャンセル三節棍中段打ち＋α or 紅蓮殺棍で大ダメージを狙っていこう。三節棍中段打ちがたまっていない状態や三節棍中段打ちを随時ためておくことができない御方は、まずは簡単なキャンセル火龍追撃棍で馴れるといいだろう。

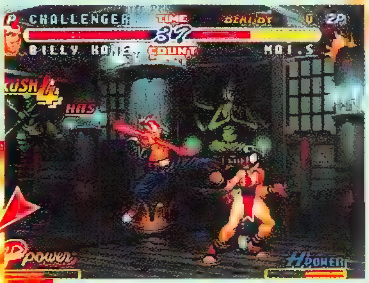
**●近距離立ちA・立ちC→キャンセル火龍追撃棍 or 紅蓮殺棍**

「ため技（三節棍中段打ち）が苦手ですぅ」、もしくは「こまめに体力を奪っていくぜ！」という御方にはこの連続技がおすすめ。もし近距離立ちAが遠距離立ちAに化けてしまったら、威力は小さいが遠距離立ちA・立ちCのコンビネーションで妥協しよう。

**●近距離立ちA・→＋C（2段目）→キャンセルサラマンダーストリーム**

潜在能力を絡めた連続技。サラマンダーストリームは→＋Cの2段目にキャンセルしていこう。ウィ♡

跳びこみ攻撃からでもOKなので、→＋Cの2段目に…



**●遠距離立ちC→しゃがみB→キャンセル火龍追撃棍**

移動手段や奇襲として利用する遠距離立ちCからの連続技。相手に遠距離立ちCが深く当たる（間合いが近い場合）としゃがみBが連続ヒットしないので、遠距離立ちCの先端が当たるように出していこう。また、体力赤ゲージ時やSパワー時なら紅蓮殺棍をキャンセルしていってもいいぞ。

移動手段、奇襲技の遠距離立ちC（先端）をヒットさせたら…

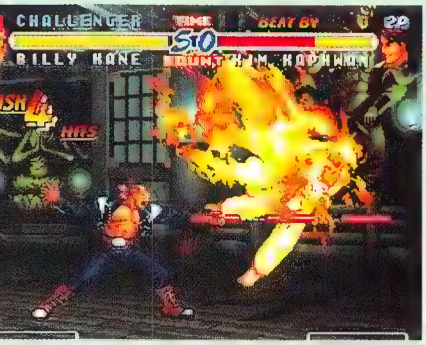


しゃがみBに連続ヒットするぎゃー　キャンセル必殺技も忘れるな

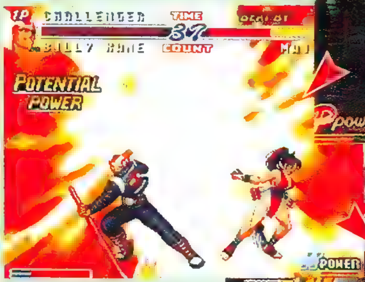
**●しゃがみA・しゃがみC→キャンセル三節棍中段打ち→火炎三節棍中段突き**

しゃがみAは長いが、2段目のしゃがみCのリーチがいまひとつのため、そう遠くから狙うことはできない。しかし威力は抜群！

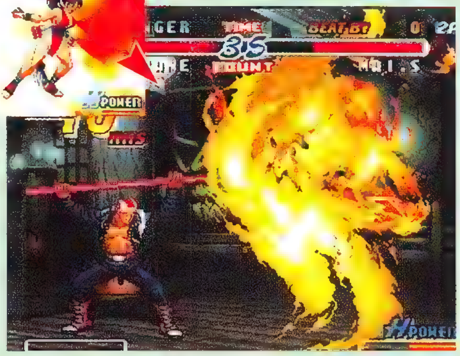
ダメージを気にしないなら火龍追撃棍、体力赤ゲージ、もしくはSパワーかPパワー時なら紅蓮殺棍、サラマンダーストリームなど、臨機応変に活用しよう。ウララ〜。



1回決めればこの威力だぎゃ！　三節棍絡みの連続技は強力にゃ〜ん♡



爆裂ポテンシャル！　キャンセルサラマンダーストリーム!!



バスタ〜炸裂！　威力抜群！　お客さん！　す、すっご〜い♡

**●雀落とし→紅蓮殺棍**

前回と同様、相手が画面端近くでないと決まらない連続技だが、〝画面端に追いこまれたら跳びこみで回避しよう〟ってな対戦相手には狙う機会も多いぞ。威力はそこそこ。

**●しゃがみA or しゃがみB→キャンセル火龍追撃棍**

最も基本的で、近、中間、遠距離どの間合いからでも狙える連続技。威力は小さいがお手軽さはナンバー1！　遠距離時はリーチの長いしゃがみAから狙い、近、中間距離時は出が早く、下段技のしゃがみBから狙うといった感じに使い分けると効果的だ。

**●避け攻撃→キャンセル各種必殺技**

キャンセルする必殺技は、三節棍中段打ち＋α、火龍追撃棍、紅蓮殺棍、サラマンダーストリーム、以上の4点。前述したお手軽連続技と併用して使っていくことになる。突進技や通常技（下段不可）に避け攻撃を合わせていこう。

また、ビリーの避け攻撃は地上戦だけでなく対空でも信頼できる優秀な一品。反応できるなら避け攻撃（対空）→

### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| 一本釣り投げ | ←or→＋C |
| 地獄落とし | ↘＋C |
| ●必殺技 | |
| 三節棍中段打ち | ←ため→＋A |
| 火炎三節棍中段突き | 三節棍中段打ち〜←→＋C |
| 雀落とし★ | ↓↙←＋A |
| 旋風棍 | A連打 |
| 強襲飛翔棍☆ | ↙↓↘→＋B |
| 火龍追撃棍★ | ↓↙←＋B |
| ●超必殺技 | |
| 超火炎旋風棍 | →←↙↓↘＋BC |
| 紅蓮殺棍 | →↘↓＋C |
| ●潜在能力 | |
| サラマンダーストリーム | →←↙↓↘＋C |

### キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ×/×/× | ○ |
| 遠距離立ち | ○ | ×/× | × |
| しゃがみ | ○ | ○ | ×/× |
| 垂直小ジャンプ | − | − | − |
| 垂直通常ジャンプ | − | − | − |
| 斜め小ジャンプ | − | − | − |
| 斜め通常ジャンプ | − | − | − |

# 対人戦攻略

本作のビリーは実際楽しいキャラに仕上がっているので、今まで縁のなかった君もビリーご自慢のリーチを堪能して欲しいな♡　べん、べん！

ビリーの戦法としては、相手の様子（出方）を見る距離と、こちらから攻めを狙っていく距離の2つがあるので、それぞれ紹介しよう。

相手の様子を見る距離とは、一般的に遠距離。ここではしゃがみAの先端が相手に当たるように1〜2発牽制して、間合いをキープしよう。しゃがみA牽制後は、キャンセル火龍追撃棍をメインに必殺技（多用禁物だがキャンセル三節棍中段打ちでも可）やしゃがみA・しゃがみCのコンビネーションを絡めて牽制していこう。また、遠距離で結構有効なのは遠距離立ちA・立ちCのコンビネーション。実はこの立ちCは下段技。意外に相手が気づかないで食らってくれるので、しゃがみAと併用していくといいぞ。

この間合いで相手がガード気味になったら、即攻めに転じるべし。簡単に近づきたいなら、移動技の遠距離立ちCや強襲飛翔棍がいい。遠距離立ちC→しゃがみB→キャンセル火龍追撃棍or紅蓮殺棍や、遠距離立ちCを当てずに相手の目の前に着地して通常投げを狙っていくといいだろう。

跳びこみ攻撃で接近する際は、攻撃判定の持続時間が長いジャンプA（通常、小ジャンプ）を使っていこう。着地後はしゃがみBや近距離立ちA・立ちC or ➡+Cから連続技を狙おう（連続技参照）。

次にこちらから攻めを狙っていく距離とは、一般的に中間〜近距離。この間合いはしゃがみAが充分に当たる距離なので、余裕でしゃがみA・しゃがみCのコンビネーションも狙っていける。しかし、はじめは下段技で振り（出）が早く、スキのないしゃがみBを重点的に使っていき、キャンセル火龍追撃棍を狙うのをおすすめする（簡単だが）。

また、この距離で頼もしいのは避け攻撃。リーチが長く、無敵時間も長いので、対空技（連続技参照）としてはもちろん、弱技に混ぜることで、地上戦の牽制技としても存分に使っていける。よって、この間合いではしゃがみBなどで牽制しつつ、相手が跳びこんでくるのを待ってみる（避け攻撃で撃退）のもいい手だ。避け攻撃を相手の突進技に合わせたり、ライン移動→対メインライン攻撃→避け攻撃や、遠距離立ちC→避け攻撃ってな連係も有効だぞ。

体力赤ゲージもしくはSパワー時に頼っていきたい技は、やっぱ紅蓮殺棍！　出だしに無敵時間はないので、連続技専用で使っていくのがベター。避け攻撃（対空、地上ともに）からはもちろん、しゃがみBや近距離立ちA・立ちCから積極的に狙っていこう。避け攻撃→キャンセル紅蓮殺棍は避け攻撃のヒットを確認してからでも連続ヒットするので、あせらず狙うべし。

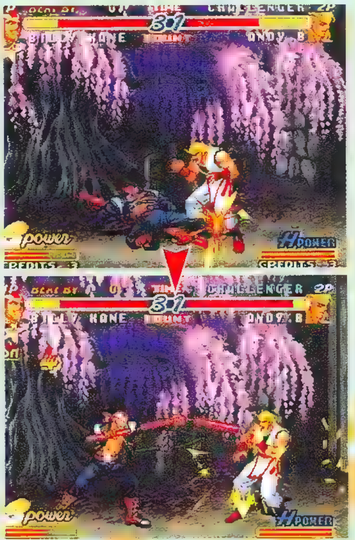
Pパワー時は、極力避け攻撃キャンセルや近距離立ちA・➡+Cキャンセルから、連続技狙いでサラマンダーストリームを出していこう。相手がスウェーラインに移動した時はチャンス。対メインライン攻撃を出してきたところを、出だしの無敵時間を使い、返り打ちにしてやろうぜ。




スナイパーも真っ青の射程距離しゃがみA。ゴルゴ、お前は越えた…




遠距離立ちA・Cの2段目は実は下段技。牽制技に時折混ぜると効果的。煙草はやめません




近距離では出の早いしゃがみBを多用して…

べん、べんっとキャンセル火龍追撃棍。花見最高！　バッカス登場！




幅広く使える避け攻撃。もちろん間合いとタイミングが重要じゃきー

# キャラ性能評価表

## 攻撃力　B

三節棍中段打ち＋αだけ見ればAをつけてもいいくらい。でも、通常技をはじめ、その他の必殺技は平均的。決して攻撃力が低いわけじゃないし、連続技も決めやすいのでこのくらいの評価が妥当かな。

## 使いやすさ　C

リーチ自体は長いので、遠距離時は技をチョイスしやすいが、接近戦では技（振り）や基本動作で小まわりがきかなく重たく感じる。牽制や連続技の区別が明確なので、使いこめば味が出てくる。

## リーチ　A

棒持ってます。ダントツです。長ぁ〜いッス。必殺技にも三節棍中段打ちや火龍追撃棍などいい品そろってまっせ。でも、火龍はガードされると突進技で反撃されちゃうぞ。要しゃがみA or Bって感じ。

## 総合　A

跳びこみ攻撃が貧弱なので、その分必殺技やしゃがみA or Bなど地上からの牽制が重要視される。チマチマ体力を奪いながら闘っているようにも見えるが、一回でもキャンセル三節棍中段打ち＋αの連続技が決まれば一気に大ダメージを与えることもできる狡猾なキャラ。餅が旨いのぉ〜♡

## スピード　C

リーチが長い分その技の振り（技の戻りの早さ）を犠牲にしているところがある。だが、基本的な移動速度は普通だし、遠距離立ちCや強襲飛翔棍など動きまわるには充分な技があるので不快感はない。

使えねぇ技と使える技。当然　どちらが使える技か分かるでしょ♡



# 破岩撃大活躍！ブレイクショットや連続技で頼りまくろう！



# チン・シンザン

攻略／ジェイケイ

## 連続技

### ●しゃがみA×1〜3→キャンセル弱破岩撃

チンの連続技はとりあえずこれが基本となる。しゃがみA連発のタイミングは他キャラに比べて遅めだ（連打ではつながらないことが多い）。

ちなみに、弱破岩撃ヒット後は相手の方が先に動けるようになる。画面端だと、ヒットさせたあとに一部の出が早い技（空砂塵やバイソンホーンなど）で反撃されてしまうので注意。対人戦ではあまりない状況なんだけどね。

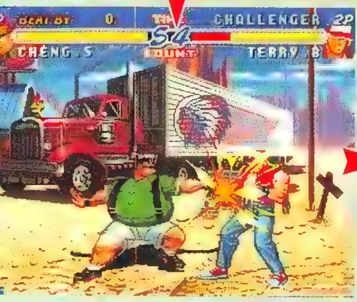
### ●しゃがみA×1〜2→遠距離立ちA・立ちC→キャンセル弱破岩撃

ダメージは前述の連続技よりも大きいのだが、間合いが遠いと遠距離立ちA・立ちCの2発目が届かなくなってしまうので安定しない。しゃがみAの数を減らしても、近距離立ちA・立ちCの2発目が空振りする可能性がある。狙うのは決めやすいキャラ（リック、テリー、ダック、秦兄弟など）に限定した方がいいかも。逆にフランコ、ホンフウ、タン、ビリーなどには決めにくいので覚えておこう。

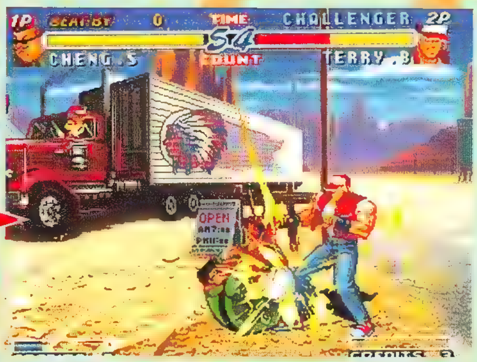
近距離立ちAはレバー←だと出ないので（発勁裏拳があるせい）、ためをあせらずにレバー↑ニュートラルで出すこと。立ちCをキャンセルするタイミングは少し遅くてもいいので、弱破岩撃のためは遠距離立ちAを出してから開始しても充分間に合うぞ。



しゃがみAヒット後に欲張りたいなら、遠距離立ちAにつないで…



コンビネーションへ。空振りしやすいがダメージは若干増える



締めは弱破岩撃で安定、っていうか他の技はつながらない

### ●しゃがみA×1〜3・しゃがみC

ダメージが小さく、内容も連続技と呼んでいいのか疑問。しかし、決めたあとに起き上がりを攻められる（対人戦攻略参照）ので利用価値はある。

### ●←＋A・立ちD→キャンセル弱破岩撃

お手軽なわりにダメージは大きい（しゃがみA×2→遠距離立ちA・立ちC→キャンセル弱破岩撃とほぼ同じ）。相手に密着しないと決められないうえに←＋Aの出が遅いので、狙いどころはスキの大きい技を空振りさせた（ガードした）あとくらいなのだが。

### ●ホエホエ弾→各種連続技

先月号でも紹介したように、ジャンプの着地寸前に出したホエホエ弾からは連続技につなぐことができる。

ホエホエ弾はコマンドのCを押しっぱなしにして技を持続させるのだが、その最中に➡で前進して相手に密着しておこう。あとは勝手に終了する前にCを離して着地し、前述した連続技（どれでもOK）につなげば完成だ。←＋Aにつなぐのが簡単でいいぞ。



着地寸前ホエホエ弾。7（キャラによっては10）ヒットまではOK



ボタンを離して着地すれば、スキはないに等しいので…



さらに連続技を決められる。そこそこのダメージを与えられるぞ

## 技コマンド表

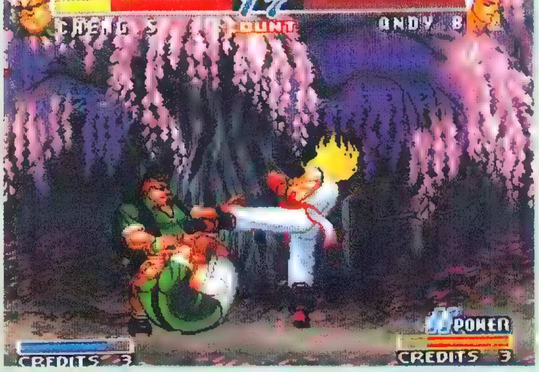
| 技 | コマンド |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 合気投げ | ←or→＋C |
| 頭突殺 | ↘＋C |
| **●特殊技** | |
| 発勁裏拳 | ←＋A |
| 落撃双拳 | →＋A |
| **●必殺技** | |
| 気雷砲（前方）★ | ↓↘→＋A |
| 気雷砲（対空）★ | →↓↘＋A |
| 超太鼓腹打ち | ↓ため↑＋A |
| 満腹滞空 | 超太鼓腹打ちの上昇中A連打 |
| 破岩撃☆ | ←ため→＋BorC |
| 軟体オヤジ | ↓↙←＋B（ため可） |
| クッサメ砲 | ↓↙←＋C |
| **●超必殺技** | |
| 爆雷砲★ | ↙ため↓→＋BC |
| **●潜在能力** | |
| ホエホエ弾 | 空中で←↙↓↘→＋C |

## キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○／○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | × |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○/○/○ |
| 垂直小ジャンプ | × | × | × |
| 垂直通常ジャンプ | ○ | ○ | ○ |
| 斜め小ジャンプ | × | × | × |
| 斜め通常ジャンプ | ○ | ○ | ○ |
| ←＋A | | ○ | |
| →＋A | | ×／× | |

## 対人戦攻略

主戦力となるのはブレイクショット（以下BS）。とにかく強いのが、出が早い、無敵時間がある、多少遠くても届くと三拍子そろっているBS弱破岩撃だ。コマンドも簡単なので頼れるぞ。


出せばヒットするって感じのBS弱破岩撃。常に意識しておくべし

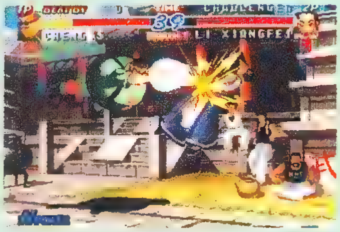
スキの大きい技に対しては、BS強破岩撃を使うようにしよう。威力が大きいだけでなく、ダウンを奪えるので（ダウン回避不能）ペースをつかめるという利点もあるのだ。

パワーゲージをためる手段は、遠距離からの気雷砲連発が最適。おもに使うのは対空で、バックステップなどで離れてから出せばリスクも小さく、2発程度なら連発しても大丈夫だ（素早い突進技には注意が必要だが）。前方は、対空の下をくぐられそうな時に撃ったり、対空に相手が当たってくれそうな時に続けて撃つぐらいにしておこう。

中間距離で相手が跳びこんできそうな時は、超太鼓腹打ちを出してみてもいい。レバーニュートラルで頂点あたりまで上昇したあと←で逃げるようにすれば、相手が跳びこんでくればヒットするし、読みが外れても反撃されにくい。

パワーゲージがHパワーまでたまったら、SパワーになるまえにBSを使うようにしたい。Sパワーになってしまうと、時間とともにゲージが減るうえに一切たまらなくなるので、損をするのだ。

BS弱破岩撃が使えない時の対空は、避け攻撃、フェイント技（↑＋AC）、垂直小ジャンプC（先読みで）。避け攻撃は引きつけて着地硬直にヒットさせ、キャンセル弱破岩撃につなげよう。下方向に強いジャンプ攻撃には効果がないものの、BS破岩撃を狙いにくい跳び越し〜空中振り向き（ためが解除される）を返せるので覚えておこう。


意外に使える垂直小ジャンプC。相手が跳びそうな時に置いておこう

こちらから攻める時は（ダッシュ）小ジャンプCを使う。ヒット時は連続技を決め、ガード時は小ジャンプCで裏まわり、しゃがみAで刻んでからダッシュ小ジャンプで裏まわり、しゃがみA・しゃがみC→キャンセル気雷砲（前方or対空）or遅めキャンセル弱破岩撃or遅めキャンセル超太鼓腹打ちなどで攻めよう。

連続技を弱破岩撃で締めた場合は仕切り直しとなるが、しゃがみA×1〜3・しゃがみCにすればこちらのペースを保つことができる。キャンセル弱破岩撃で接近すれば起き上がりを攻められるし、気雷砲（対空）を出せば起き上がりに重ねられるのだ。


ダッシュジャンプD〜C。裏まわり表ガードを狙いやすいぞ

BS強破岩撃や投げ技でダウンさせたあとは、裏まわり気味のダッシュ通常ジャンプCでガード方向を迷わせることができる。気持ち近めからジャンプすれば逆ガード、遠めからジャンプして空中振り向きを使えば表ガードになることが多いのだ。その他、弱破岩撃で接近したあと、少しさがって小ジャンプCorしゃがみB・しゃがみCor↑＋A、それにバックステップを使い分けたり、ダッシュ小ジャンプCで裏まわりを狙うのも有効。無難にいきたいなら気雷砲（前方）を重ねておこう。

体力ゲージが赤くなったら、Pパワーになってしまっても OK。ホエホエ弾は出がかりに無敵時間があるので、相手の対空技を無効化することができるのだ。上昇するタイプの対空技にはカス当たりになってしまうが、避け攻撃をつぶせるのはかなりオイシイぞ。また、ジャンプ攻撃を昇りで空振りしたあとや、小ジャンプBをガードさせたあとの着地寸前に出すのもおもしろい。相手が反撃しようとすればヒットするぞ。


避け攻撃をつぶす時は着地寸前版でOK。連続技につないでやろう

## キャラ性能評価表

### 攻撃力 D

一つ一つの技はそれなりに減るが、単発攻撃が中心なので大ダメージには結びつかない。連続技や潜在能力のダメージがショボイのもマイナス要素。BS破岩撃で確実に相手の体力をけずっていきたい。

### リーチ D

短い。どの技も普通の弱攻撃レベルの長さしかないのだ。リーチの面で張り合うのは不可能なので、遠距離戦、接近戦、BS狙いといったリーチに影響されにくい戦法をとっていくことになる。

### スピード C

通常技、特にしゃがみAの出の遅さは痛い。破岩撃のことを考慮してもCが適当だ。ちなみに、出の早さならしゃがみAより遠距離立ちAの根元の方が優秀（レッグトマホークなどに反撃できる）。

### 使いやすさ D

初心者相手なら必殺技マニアと化しているだけで勝てる可能性もあるが、どの技もスキが大きいので対応されると終了。しかも通常技は使いにくいものばかり。BS破岩撃はお手軽なんだけど…。

### 総合 C

BS破岩撃のおかげで"相手にしたくないキャラランキング"なら上位に入る（と思う）。ただ、BSは無制限に使えるわけではないし、BS破岩撃以外を見ると劣っている点も目立つ。難易度は高いが強力な技&連係があれば評価も変わってくるが、それも現時点では見当たらない。

このへんの技が使いやすければ、かなり違ってきたと思うんだけど…




# 戦法はわりとお手軽！ダッシュAで切りこんで近距離戦で暴れろ!!

# タン・フー・ルー

攻略／モリスケ

## 連続技

**●近距離立ちC→キャンセル弱箭疾歩or裂千脚**

跳びこみから狙うべき連続技。近距離立ちCの2段目をキャンセルして必殺技を出すだけなので簡単だが、実は与える気絶値が高いので2セット連続して決めれば気絶させやすい。先月号では跳びこみからは威力の高い↘＋A・立ちCを狙え、と紹介したが、気絶させる可能性のある方が断然イイので、跳びこみからは近距離立ちCを狙おう。キャンセルで出す必殺技は弱箭疾歩が安定しているが、間合いが近ければ全段ヒットする裂千脚の方が威力は上なので、間合いを見て切りかえよう。

**●近距離立ちA→近距離立ちC→キャンセル弱箭疾歩**

硬直時間の長い技を空振りさせた時に狙える密着限定の連続技。近距離立ちAを当ててから切れ目なく近距離立ちCを出せば連続ヒットするのだ。跳びこみから狙うと間合いが離れてしまい、近距離立ちCが遠距離立ちCに化けることが多いので、跳びこみからは直接近距離立ちCへつなぐように。近距離立ちAを省いても、純粋にA一発分のダメージを損するだけなので、それほど効果は変わらない。




密着に近い状態で近距離立ちAが当たれば…




目押しで近距離立ちCを出すと連続ヒットするのじゃ




キャンセル弱箭疾歩までヒット。裂千脚は届かないゾ

**●しゃがみA×1～2↓キャンセル弱箭疾歩**

近距離で活躍するしゃがみAから狙える連続技。相手との間合いが離れていると弱箭疾歩が連続ヒットしないので、連続ヒットする間合いを覚えて狙う必要がある。間合いが遠いにも関わらず出してしまうと、弱箭疾歩が相手に食いこんで反撃を受けてしまうことになるのだ。

**●近距離立ちA→キャンセル旋風剛拳**

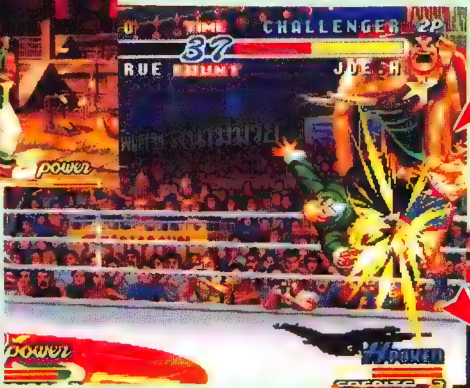
旋風剛拳を連続技に組みこむ時は、近距離立ちAをキャンセルして出そう。ただし旋風剛拳の威力はそれほど大きくないので、無理に連続技に組みこむ必要はありません。

**●強箭疾歩orハラショー箭疾歩(CD・CD・CD・C)→裂千脚→大撃放**

画面端近くで強箭疾歩の後半部分かハラショー箭疾歩を決めたあとは、浮いている相手に裂千脚を決めることができるぞ。さらに潜在能力が出せる状況なら、裂千脚の硬直時間が解けたと同時に大撃放を出せば空中ヒットさせることができる。裂千脚を地上の相手に決めた場合でも大撃放で拾えるので、決められるチャンスは意外と多いぞ。とはいえ、大撃放は全段ヒットしないので、威力はそれほどでもないんだけどね。




画面端近くの相手に強箭疾歩の後半部分が当たれば…




裂千脚で拾えるぞ。さらに潜在能力が出せる状況なら…




着地と同時に出せば、浮いた相手にヒット。減りはそこそこ

### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| 裂千掌（れつせんしょう） | ←or→＋C |
| **●特殊技** | |
| 右降龍（うこうりゅう） | ↘＋A |
| **●必殺技** | |
| 衝波★（しょうは） | ↓↘→＋A |
| 箭疾歩★（せんしっぽ） | ↓↙←＋AorC |
| 撃放（げきほう） | ↓↘→＋C（ため可） |
| 裂千脚☆（れつせんきゃく） | →↓↘＋B |
| **●超必殺技** | |
| 旋風剛拳（せんぷうごうけん） | →←↙↓↘＋BC |
| **●潜在能力** | |
| 大撃放（だいげきほう） | →←↙↓↘＋C |

### キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○／○ |
| 遠距離立ち | ○ | × | × |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直小ジャンプ | — | — | — |
| 垂直通常ジャンプ | — | — | — |
| 斜め小ジャンプ | — | — | — |
| 斜め通常ジャンプ | — | — | — |
| ↘＋A | | ○ | |

RB2 THE NEWCOMERS TM

# 対人戦攻略



遠距離立ちAピシピシモードは跳びこみ防止になってます

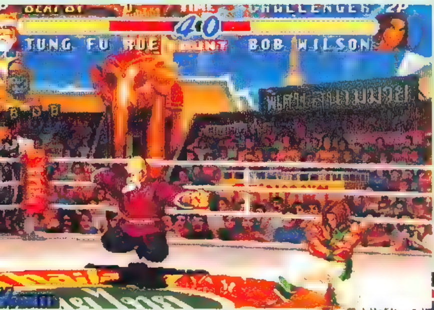
ダッシュ遠距離立ちAで間合いをつめて、近距離戦に持ちこんでラッシュをかけるのがタンの基本となる。

ダッシュ遠距離立ちAをガードされた場合の有効な選択肢は、再度遠距離立ちA、しゃがみB、しゃがみC、跳びこみ、様子を見る、といったところ。

再度遠距離立ちAは、相手をかためたい時に出すといいが、正確には遠距離立ちAをガードされるとこちらが若干不利になっているので、相手に発生の早い技を出されると相打ちになってしまう。といっても試合のペースはタンのものになるので、深く考えずに遠距離立ちAでゴリゴリ押しこむのも悪くはない。また跳びこもうとした相手にヒットするので、かためだけでなく跳びこみ防止も兼ねているぞ。ただし、避け攻撃や無敵技を出されてしまうとオシマイなので、相手の動きを読んで他の選択肢も使うように。

しゃがみBは遠距離立ちA同様かために使用することになるが、少々使い道が異なる。遠距離立ちAよりも発生が早いので、割りこもうとしてくる相手に対して有効な他、攻撃判定が下段なので、避け攻撃をつぶす効果があるのだ。ただし、遠距離立ちAと違って跳びこまれる可能性があるので、使い分けが必要だぞ。

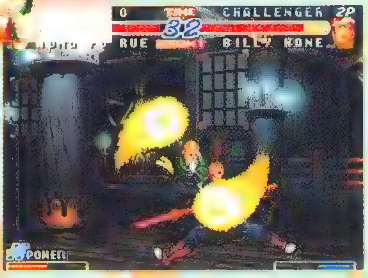
しゃがみCは避け攻撃をつぶすのが目的。遠距離立ちAからしゃがみCにつなげる時は跳びこまれる可能性があるので、遠距離立ちAを多用して跳びこませないようにしておこう。しゃがみCをガードされた場合はキャンセルして弱箭疾歩、衝波、フェイント技（↓＋BC）のいずれかを出すといい。弱箭疾歩を出す場合は遅めにキャンセルし、相手の反撃を誘うようにする。相手が通常技で反撃しようとしたり跳びこもうとすれば、ヒットするぞ。ただし、避け攻撃を出されるとつぶされたり相打ちになるので、そのような相手には避け攻撃をつぶせる衝波を出すといい。衝波は発生が遅いので、弱箭疾歩と違いキャンセルは早めにすること。フェイント技はしゃがみCの硬直時間を短くする効果があるので、フェイント技からダッシュ遠距離立ちAにつなげてラッシュを持続させたりすることができるぞ。



キャンセルフェイント旋風剛拳で硬直減少。使うしか

跳びこみは小ジャンプCがベスト。写真の位置で当てるようにすれば避け攻撃をつぶせるため、無敵技以外ではそう簡単に迎撃されないので、気軽に跳びこめるぞ。跳びこみからは近距離立ちCにつないでおき、ヒットしていれば連続技を決め、ガードされていたらキャンセルフェイント技で硬直時間を減らすといい。

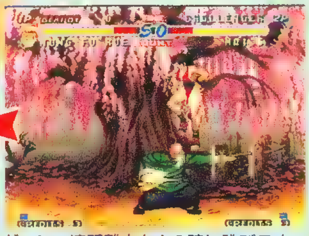
様子見は無敵技を持つ相手には必須の選択肢。特に相手が無敵時間のある超必殺技か潜在能力、ブレイクショットを出せる状況になったら注意。



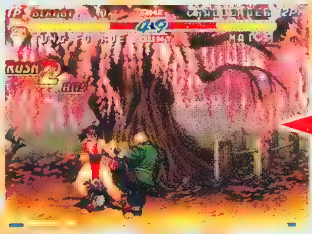
この部分なら避け攻撃をつぶせましゅ。早出し厳禁！

ダッシュ遠距離立ちAからの基本ラッシュを覚えたら、タンは使いこなしたも同然。

まれにダッシュ遠距離立ちAを出した時に跳びこもうとした相手が背後に着地することがあるので、その際は着地のスキを狙って近距離立ちCからの連続技を決めておく。しゃがみAでは安いので、近距離立ちCを決めるクセをつけておくこと。あとは無敵時間の長い裂千脚をカウンターや対空技に使ったり、強箭疾歩はガードされても反撃を受けない間合いから出す、といったことを覚えておくこと。またパワーゲージがHまでたまっていたら、ブレイクショット裂千脚or箭疾歩を狙おう。旋風剛拳は決められるチャンスが少ないので、ゲージはブレイクショットに使ってしまう方がいい。



ダッシュ遠距離立ちAの時に跳びこまれてもくぐれます



背後に着地した相手に近距離立ちCから連続技を決めろ！

# キャラ性能評価表

## 攻撃力 C

単発の攻撃力は平均的で、連続技に関してもゲージ一本減らすような強力なものはないのでCですな。体が小さいわりに攻撃力はそこそこなんだけど、超必殺技、潜在能力ともに威力は小さいんだよね。

## リーチ C

体が小さいわりにはリーチは長めなものばかり。遠距離立ちAやしゃがみBは弱技のクセに結構長めだし、遠距離立ちCやしゃがみCもそこそこ。といっても平均レベルなのでCなんだけどね。

## スピード B

ダッシュ遠距離立ちAでの鋭い突進力を評価してB。離れた間合いから気軽に接近できるスピードは武器になります。体が小さいので攻撃を食らいにくいし。箭疾歩もなかなかの突進力だ。

## 使いやすさ A

やることが一目で分かるほどの簡単さ、ゆえに使いやすさはAでしょう。遠距離立ちAを振りながら接近してるだけでも結構強いです。跳びこまれても無敵対空技があるので迎撃できるし、簡単ですね。

## 総合 C

ダッシュ力のある遠距離立ちAと避け攻撃をつぶせるジャンプCで接近手段には困らないけど、有効な中段技や投げ技がなく、ガードのかたい相手を崩すのが難しい。いくら接近できても、ガードされ続けたらダメージを与えられないもんね。他に強いキャラはいる、ってことでCですな。


ガードのかたい相手には昇りジャンプAだ！ 威力小さいけど



# 対空技の使いどころや起き攻めのタイミングなど細かいテクが必要だ！

# ローレンス・ブラッド

攻略／ジェイケイ

## 連続技

**●ジャンプC↓しゃがみAorB↓キャンセルブラッディカッター**

跳びこみからの基本連続技。ちょっと（かなり?）寂しいが、安定して決められるのはこれぐらいなので我慢。Pパワー時は締めの技をブラッディ（以降、ブラッディはBDと表記）シャドーにかえられるので、多少は派手になるぞ。

着地後につなぐ技だが、ほとんどの場合はしゃがみBでOK。ジャンプCの打点が高すぎた時や、ジャンプBからつなぐ時だけ、わずかに出が早いしゃがみAを使おう。

背の高いキャラが相手なら、ジャンプ攻撃をB↓Cに増やすことも可能。これは以降に紹介する連続技でも同様だ。

**●ジャンプC↓近距離立ちC・立ちC↓キャンセル強ブラッディスピン↓ブラッディカッター**

ジャンプCを近い間合い＆低い打点で当てた時に決められる連続技。近距離立ちC・立ちCは、どちらも1段目から次の技につながないと強BDスピンが入らないので注意。

強BDスピンをヒットさせたあとは、硬直が解けた直後にBDカッターを出そう。空中の相手に追撃できるぞ。

**●ジャンプC↓→+B・立ちD↓キャンセルブラッディカッター**

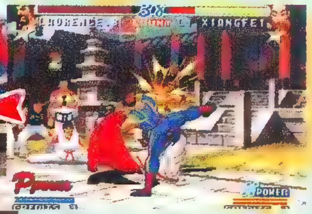
これもジャンプCの打点が低くないとつながらないが、間合いは多少遠くても大丈夫（ダメージは前述のものに劣る）。→+B・立ちDを速攻で入力してすぐに下ためを開始、遅めキャンセルでBDカッターを入力すれば完成だ。

締めの技は、弱BDスピンやBDシャドーにしてもつながるぞ。

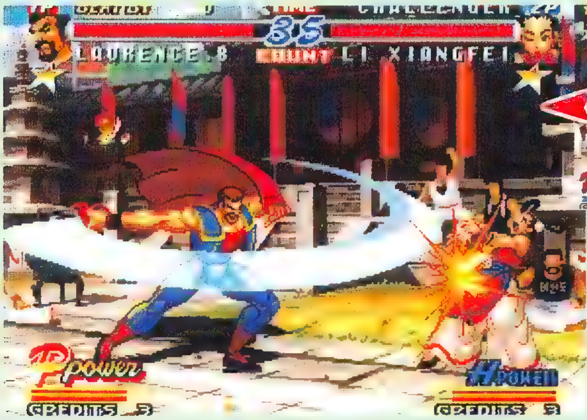
**●→+B・立ちD↓キャンセル強ブラッディスピン↓ブラッディカッター**

密着状態からの連続技で、大技（無敵技など）のスキに対する反撃に適している。コンビネーションは近距離立ちC（2ヒット）・立ちC（2ヒット）で代用することができ、その場合はダメージが減るかわりに気絶値が増える。

→+B・立ちD↓キャンセルBDフラッシュも入るが、タン、ボブ、ビリー、フランコなど（1P2Pによって多少変化する）には最後までヒットしないので意味がない。



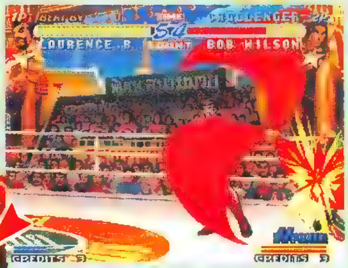
密着状態からの→+B・立ちDをキャンセルすれば…



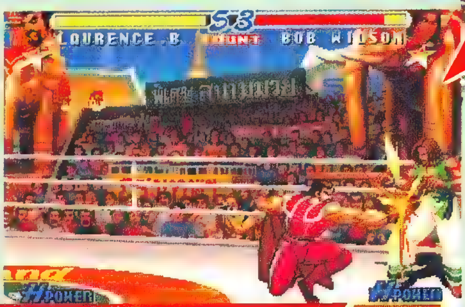
BDフラッシュが全段ヒット！　もちろんBDシャドーも入るぞ

**●ジャンプC↓→+B・立ちD↓キャンセルブラッディミキサー↓しゃがみA↓キャンセルブラッディカッター**

画面端限定の連続技。BDミキサーはすぐに連打をやめること（5ヒット）。もちろん、Pパワー時は最後をBDシャドーにかえてもOKだ。



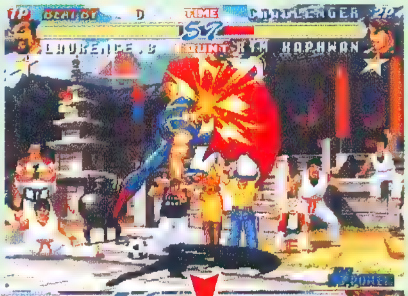
ほとんど使い道のないBDミキサーだが、連続技に組みこむことは可能



端ならさらにしゃがみA+αがつながるぞ。少しでも遠いとダメだけど

**●BC・立ちC・→↘↓+C↓ブラッディカッター**

空中の相手にBC・立ちCをヒットさせると、→↘↓+Cのあとさらに BDカッターで拾うことが可能になる。ただし、間合いが遠かったり位置が低かったりすると無理。



マニアック対空、BD・立ちC・→↘↓+C。位置がよければ…



BDカッターで拾えちゃいます。跳びこみの多い相手に狙ってみよう

## 技コマンド表

| 技 | コマンド |
|---|---|
| ●投げ技 | |
| マタドールバスター | ←or→+C |
| ●特殊技 | |
| トルネードキック | →+B |
| オーレィ | BC |
| ●必殺技 | |
| ブラッディスピン★ | →↘↓↙←+AorC |
| ブラッディサーベル | ←ため→+C |
| ブラッディミキサー | A連打 |
| ブラッディカッター☆ | ↓ため↑+C |
| ●超必殺技 | |
| ブラッディフラッシュ | →←↙↓↘+BC |
| ●潜在能力 | |
| ブラッディシャドー | →←↙↓↘+C |

## キャンセル表

<table>
<tr><th></th><th>A</th><th>B</th><th>C</th></tr>
<tr><td>近距離立ち</td><td>○</td><td>○</td><td>○／○</td></tr>
<tr><td>遠距離立ち</td><td>○</td><td>○</td><td>×</td></tr>
<tr><td>しゃがみ</td><td>○</td><td>○</td><td>×</td></tr>
<tr><td>垂直小ジャンプ</td><td>－</td><td>－</td><td>－</td></tr>
<tr><td>垂直通常ジャンプ</td><td>－</td><td>－</td><td>－</td></tr>
<tr><td>斜め小ジャンプ</td><td>－</td><td>－</td><td>－</td></tr>
<tr><td>斜め通常ジャンプ</td><td>－</td><td>－</td><td>－</td></tr>
<tr><td>→+B</td><td colspan="3">○</td></tr>
<tr><td>BC</td><td colspan="3">－</td></tr>
</table>

RB2 THE NEWCOMERS™

# 対人戦攻略



一応中段技。しゃがみ技をかわしつつヒットすることもあるぞ

攻めこむ手段が少ないうえ、ガードを崩すのが難しい。無理しない程度に攻めつつ、相手の反撃にBDカッター（ブレイクショット含む）を合わせるのが基本戦法になるぞ。

攻めこむ手段は小ジャンプでの跳びこみがメイン。基本的にCを使っていくのだが、対空に避け攻撃を使う相手には小ジャンプBも使おう。一応、打点をギリギリまで低くすれば連続技にもつながるぞ。

ガードのかたい相手には、ジャンプCをガードさせたあとにBC・立ちC（空振り）・→↘↓+Cの中段を狙うのも悪くない。相手の起き上がりに重ねるのもアリだ（BC・しゃがみCと併用しよう）。BC・しゃがみCはガードされても意外に反撃を受けにくいので、無敵技やブレイクショットのポイントになるぞ。

中間～遠距離から弱BDスピンで突っこむ手もある。ガードされても無敵技やブレイクショットを狙えるぞ。遠距離立ちB（先端）キャンセルで出せば、ギリギリめりこまないのも覚えておこう。また、強BDスピンは根元から当てない限りガードされても反撃を受けにくく、画面端に追いつめて中間～遠距離からガードさせれば有利になる（ブレイクショットには弱いが）。

攻めずに様子を見る時は、相手の跳びこみに注意を払う。対空技は以下の通りだ。①BDカッター…要引きつけ。しゃがみ状態からレバーを離すと同時にBC（オーレィ）↓↑+Cという方法を使えば、出は遅くなるが無敵時間が長くなるので覚えておこう。②垂直小ジャンプC…先読みで。ダメージは小さい。③ブレイクショット…たまっているならBDカッター（引きつけて↙ため←↖+C）、それ以外は弱BDスピン。どちらも空中2段には負けるので注意。④BC・立ちC（+連続技）…ダッシュジャンプ（判定の強いジャンプ攻撃には効果ナシ）や、接近戦での小ジャンプを先読み（しゃがみB→BCといった感じ）で使う。ダメージが魅力。⑤避け攻撃…相打ち狙い。⑥BDシャドー…出せるならこれで決まり。コマンド最後の↘を長めに入れて引きつけよう。



Pパワーになったら、必ず潜在能力を決めるつもりで闘うべし

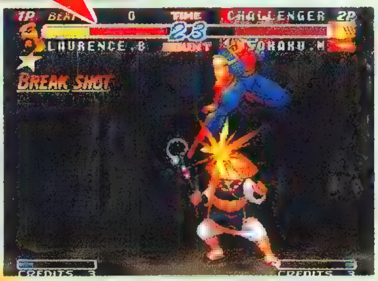
BDカッターでダウンを奪ったあとは、起き上がりを攻めるチャンス。普通サイズのキャラに対しては、後ろに歩いて間合いを調節（BDカッター空中ヒット時はほとんど歩かなくていい）、前ジャンプ空中振り向きBで相手の頭上を狙うと、裏側に着地するにも関わらず表ガードになるぞ。ジャンプ攻撃をB→Cとつないで連続技を決めよう。



BDカッターヒット後は、間合いを調節してから跳びこみ…

ちなみに、同じタイミングでジャンプして引きつけてジャンプCを出すと逆ガードだ。

背の小さいキャラには、少し遠めからジャンプしてジャンプCの打点調節でガード方向を迷わせる（高めは表、低めは逆ガード）。背の高い相手には、近めから遅めにジャンプして打点高めのB↓C or 少し遅めのジャンプCだ。



ジャンプ攻撃を使い分けてガード方向を迷わせてやるべし

その他、ギリギリ投げられない程度に接近して→+Bを重ね、タイミングを遅らせてしゃがみDを出すのも有効。相手が動こうとすればヒットするので、キャンセルBDカッターにつないでやるべし。

ブレイクショット（地上ヒット限定）以外でBDカッターを決めたあとは、ダウン回避される可能性がある。テクニカルライズ対策は、ダッシュして→+B・立ちD↓キャンセルBDカッターor弱BDスピンがいいぞ。

# キャラ性能評価表

## 攻撃力 B

強BDスピン↓BDカッターが減る。気絶値も高めなので、連続技を決めたあと起き攻めに成功すればまず気絶させられるぞ（勝ち）。連続技の決まりやすさ、という面では劣っているけどね。

## リーチ B

遠距離立ちCはAクラスの長さだし、弱攻撃も全体的に長い。ただ、牽制として気軽に出せる技がないので、リーチの長さを活かした闘い方は難しい。しゃがみCが短いのもマイナスポイント。

## スピード D

通常技はどれもモーションが大きいうえ、コンビネーションも貧弱なので攻めがブツ切れになりがち。闘い方もガンガン攻めるタイプではないので、スピード感とは無縁のキャラだといえるだろう。

## 使いやすさ D

気軽に出せる技や、とりあえずとって大丈夫な行動がないので、はっきりいって使いにくい。慣れないと跳びこまれているだけで負ける可能性大。BDカッターだけ狙う分には簡単なんだけどねぇ。

## 総合 C

攻めこむ手段が少ないうえにラッシュが貧弱だし、完璧といえるほど守りが強いわけでもない。連続ヒットする弱攻撃や弱攻撃からはじまるコンビネーションがない、避け攻撃がしゃがみに当たらない（デカキャラ以外）うえに食らい判定が大きい、といったローレンスだけの欠点もある。



オーレィも使い方を間違わなければ強力。強い要素はあるんだけど…

# 避け攻撃を使いこなそう キャンセルフェイント技や 空キャン投げがいい感じだ！



## ヴォルフガング・クラウザー

攻略／モリスケ

### 連続技

**●しゃがみA×1～3・立ちC→キャンセルレッグトマホーク**

跳びこみから狙いやすい基本的な連続技。しゃがみAのつなぎは目押しでね。

**●近距離立ちC（2段目）・↘+C→キャンセルカイザークロー→ダイビングエルボー**

近距離立ちCの発生は遅いので、狙いどころは硬直時間の長い技を空振りさせた時に決めるくらいだが、その分ダメージ量はかなりのもの。締めのダイビングエルボーを決めるには、カイザークローの硬直時間が解けたと同時にダッシュし、ある程度進んだらレバーを後ろに入力してダッシュを強制終了させてダイビングエルボーを出せばいい。ダッシュが終わるのを待ってからダイビングエルボーを出したのでは間に合いません。

**●近距離立ちC（1段目）・立ちC→キャンセルフェイント技（↓+AC）→しゃがみA・立ちC→キャンセルレッグトマホーク**

フェイントを絡めた連続技。見た目はいいのだが、実はダメージ量が前述した近距離立ちC・↘+C→キャンセルカイザークローよりも若干だが小さい。

有効な狙いどころは自分が画面端へ追いこまれた状態でデンジャラススルーを決めた場合が挙げられる。この状態では相手を浮かせてもカイザークローが空振りしやすいので、地上での連続技につないだ方が安定するためだ。

**●デンジャラススルー→グリフォンアッパー→キャンセルカイザークロー→ダイビングエルボー**

コマンド投げのデンジャラススルーから狙える連続技。グリフォンアッパーの入力法は、デンジャラススルーを決めたらレバーを左右に何度も入力しながらCボタンを連打するといい。コマンド通り→→+Cと入力するよりもはるかに出しやすいので覚えておこう。ちなみにダックのみデンジャラススルーからの追撃が当たらないので、かわりにリフトアップブローを狙おう。

**●デンジャラススルー→近距離立ちC（1段目）・↘+C→キャンセルカイザークロー→ダイビングエルボー**

グリフォンアッパーを絡めるより威力の大きい連続技。投げた時に相手がしゃがんでいると、立ちCを当てた時に相手がしゃがみ状態になってしまい、↘+Cが空振りしてしまう他、小さいキャラにはカイザークローが届かないため安定しない。

ただし、クラウザー、フランコ、ローレンスのデカキャラ3人には相手がしゃがみ状態でも↘+Cが入り、カイザークローも届くので、デカキャラ相手の時は狙おう。

**●デンジャラススルー→キャンセルアンリミテッドデザイア→近距離立ちC（2段目）・↘+C→キャンセルカイザークロー→ダイビングエルボー**

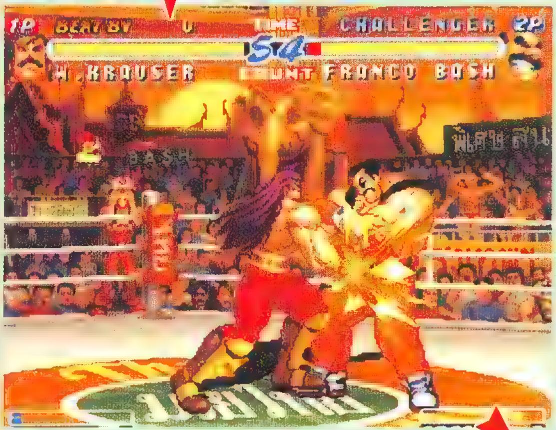
アンリミテッドデザイアを8段目で止めると、通常の連続技に切りかえることが可能だ。アンリミテッドデザイアを最後まで出し切るよりも威力は上なので、必ず狙うべし。

### 技コマンド表

| | |
|---|---|
| **●投げ技** | |
| ニースマッシャー | ←or→+C |
| **●特殊技** | |
| デスハンマー | →+A |
| カイザーボディプレス | 空中で↓+C |
| ダイビングエルボー | 相手ダウン時↓+C |
| **●必殺技** | |
| ブリッツボール・上段★ | ↓↙←+A |
| ブリッツボール・下段★ | ↓↙←+C |
| レッグトマホーク☆ | ↓↘→+B |
| フェニックススルー | ←↙↓↘→+C |
| デンジャラススルー | ←↙↓↘→+A |
| グリフォンアッパー | デンジャラススルー～→→+C |
| カイザークロー | →↓↘+C |
| リフトアップブロー | →↘↓↙←+B |
| **●超必殺技** | |
| カイザーウェイブ★ | ↙ため↓→+BC |
| カイザーウェイブ Lv2 | カイザーウェイブ～ため（1秒） |
| カイザーウェイブ Lv3 | カイザーウェイブ～ため（2秒） |
| **●潜在能力** | |
| ギガティックサイクロン | 接近して1回転+C |
| アンリミテッドデザイア | →↘↓↙←→+A～A・B・C・B・C・A・B・C・C |
| アンリミテッドデザイア2 | →↘↓↙←→+A～A・B・C・B・C・A・B・C・←↓↙+AC |



デンジャラススルー炸裂。デカキャラが相手の時は…





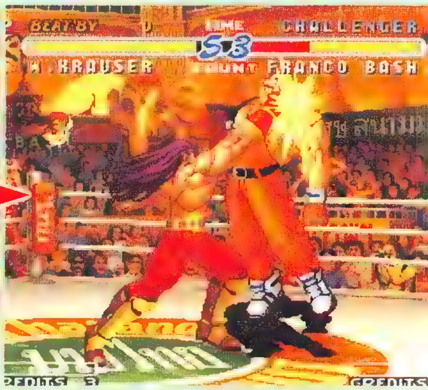
グリフォンアッパーではなく近距離立ちCにつなぐべし

### キャンセル表

| | A | B | C |
|---|---|---|---|
| 近距離立ち | ○ | ○ | ○/○ |
| 遠距離立ち | ○ | ○ | × |
| しゃがみ | ○ | ○ | ○ |
| 垂直小ジャンプ | — | — | — |
| 垂直通常ジャンプ | — | — | — |
| 斜め小ジャンプ | — | — | — |
| 斜め通常ジャンプ | — | — | — |
| →+A | | × | |
| 空中で↓+C | | — | |
| 相手ダウン時↓+C | | ×（×） | |



近距離立ちCの2段目から↘+Cで浮かせて…



カイザークロー。しっかりダイビングエルボーまで決めよう




デスハンマー。足元を攻撃するこのモーションは中段＋下段なのでガード不能なのだ

中間距離ではリーチの長い遠距離立ちCと遠距離立ちB・立ちCのコンビネーションで牽制しつつ、相手の跳びこみを警戒しよう。ブリッツボールは硬直が長いので、牽制には使わない方が安全だぞ。しゃがみCはリーチが長いものの、跳びこまれると最悪なので多用できない。

跳びこみに反応できたらフェニックススルーが理想的だが、コマンドが長いので反応して毎回出すことは非常に厳しく、カイザークローに化けることも多い。またフェニックススルーは裏まわりぎみの攻撃を当て身できないので万能とはいえない。

そこで登場するのが避け攻撃。下方向に強い攻撃以外なら、引きつけて出せばジャンプ攻撃を空振りさせつつ相手が着地したところにヒットさせることができるのだ。キャンセルでフェイント技を出しておけば、続けてしゃがみAを連続ヒットさせることもできるぞ。逆に避け攻撃を早出ししてしまった場合でも、攻撃判定が上方向に出るので、悪くても相打ちにはなる。クラウザーは跳びこみをガードしてしまうと、弱攻撃の発生が遅いために切り返すのが困難なので、できるだけ跳びこみは迎え撃つようにしたい。

相手がしつこく跳びこみばかり狙うようなら、攻撃判定が出っぱなしで打点の高い小ジャンプAを使ってこちらから跳びこんでしまうのもいい。小ジャンプAは空中戦で頼りになるのだ。突進技のレッグトマホークも先読み対空技として効果があるので、跳びこみを読んだら出すべし。ただしレッグトマホークは硬直時間が長めなので、近距離でガードされると発生の早い技で反撃を受けてしまう。できるだけ足先が当たる間合いで出すように心がけ、ガードされたら攻めようとせずバックステップしておくように。

ちなみに、フェニックススルーが決まった直後はダウン回避できないので、中段技のデスハンマーを狙うチャンスなのだが、実はデスハンマーの後半部分をヒットさせるようにすると、ガード不能になるぞ。タイミングは比較的簡単なので、相手の起き上がりに重ねてみよう。

相手の跳びこみに対応できたら、今度はこちらから攻めこもう。攻めこむには小ジャンプCで跳びこんでしまうのがてっとり早いが、性能のいい避け攻撃を持つ相手には簡単に迎撃されてしまうので、空中振り向きジャンプCなどを混ぜて避け攻撃のタイミングを狂わせよう。

ジャンプCからはしゃがみAにつないでおき、ヒットしていたら連続技、ガードされていたら簡易2択チャンス。

しゃがみAガード後にそのままガードしていると読んだらデンジャラススルーを狙い、相手が暴れると読んだらディレイでしゃがみAを出して反撃をつぶすのだ。特にしゃがみAからのデンジャラススルーは慣れていない相手ならまず回避できないので、是非とも極めてもらいたい。入力方法はしゃがみAの硬直時間が切れるぐらいにデンジャラススルーのコマンドを入力し、レバーを➡に入れたまま歩いて投げ間合いに入ったらボタンを押す。デンジャラススルーからの連続技は、しゃがみAからの連続技よりも与えるダメージが大きいので、接近戦では常に狙っていくように。

これ以外の投げポイントとしては、対メインライン攻撃上段or下段をヒット、ガードさせた直後がオススメ。ガード、ヒットさせたその場から避け攻撃→空キャンセルコマンド投げ（システム参照）を狙えるので、超強力なのだ。これは是非極めるべし。




このような後頭部を狙う攻撃は当て身できません。画面端注意！

## 対人戦攻略

しゃがみAをガードさせたらチャンス。デンジャラススルーを入力し…




前に歩いてボタンをポン。コマンド投げなのですぐに投げられるのだ

## キャラ性能評価表

### 攻撃力 A

パワーだけ見ればかなりのものだけど、連続技に関しては今ひとつ。つなげる必殺技がレッグトマホークかブリッツボールしかないんだもん。アンリミテッドデザイアは減るけど。

### リーチ B

体がデカイだけあって、通常技のほとんどがリーチの長いものばかり。遠距離立ちBや遠距離立ちC、しゃがみCなどはかなりリーチが長いぞ。といってもビリーの三節棍ほどじゃないのでBだけど。

### スピード E

とにかく重い。硬直時間の長い技が多いためにラッシュをかけることが難しく、技の発生まで遅いものばかりなので、押さえこまれると切り返すのが一苦労。ブレイクショットも使えないので最低のE！

### 使いやすさ D

無敵時間のある必殺技がないので跳びこまれると迎撃しづらく、使用できる必殺技はどれもイマイチ。どう考えても使いにくいのでDに決定。扱い慣れないと跳びこまれてるだけで敗北する可能性大。

### 総合 D

強くなりそうな要素は結構あるんだけど、どうも安定しません。跳びこみを確実にフェニックススルーで落とせるならばCでもいいけど、そんな人いないだろうし。レッグトマホークはスキがでかいしなぁ。毎回避け攻撃空キャンセルデンジャラススルーを入力するならCでいいけどね。

レッグトマホーク反撃確定の瞬間。求ム硬直時間減少！





# METAL SLUG 2™






いよいよラストステージ攻略だ。足場は複雑、敵も大勢という修羅場をくぐり抜けるためのポイントから、ラスボス攻略まで一気に紹介！
さらにこれまでの全ステージの隠し捕虜&アイテムも公開するぞ。

## ついにラストステージ突入!! 難関突破に挑め!

攻略／DSP-たろりん

| | |
|---|---|
| SNK | |
| 業務用MVS | 発売中／98,000円 |
| 家庭用ROM | 発売中／29,800円 |
| 家庭用CD | 6月25日発売予定／6,800円 |
| SS | |
| PS | |
| 277M | アクションシューティング |

## ミッション攻略

### ポイント1

開幕からいきなり難しい。この攻略を読んで、ぜひ一発で抜けて欲しい。
ステージ開始直後はプレイヤーは無敵なので、これを利用しない手はない。
まず、スタートしたらBボタンを連打してパラシュートを外し、すぐに右の足場にジャンプ。着地と同時にザコを近距離攻撃で倒す。
そしてすぐに次の足場にジャンプし、バリケードの手前に着地しよう。ここまで無敵時間中にたどり着ければ勝ち。あとはこの位置でしゃがんでショットを連射していれば、すべてのザコを倒せるぞ。




スタート直後、即ここへ。すごく危なそうだけど安全地帯ッス

### ポイント2

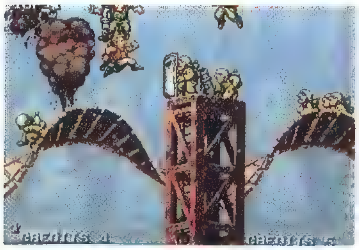
水中からミサイルが飛んでくる。間隔が短いのでキツいように見えるが、実はこのミサイルは先端部分にしか判定がない。そのため、下半分にめりこむようにジャンプするとよけやすいぞ。




こんなにめりこんでも全然平気。なんか笑えるよね

### ポイント3

激しく揺れる釣り橋を渡る場面。ここは、一度も立ち止まらずに、一気に駆け抜けてしまうといい。途中で止まると敵に囲まれてしまい、ほぼ確実に死ぬ。
最初に手榴弾を2個投げておけば、うまくザコを倒せるので安全度がアップする。橋の終わりでも手榴弾を2～3個投げてから足場に登るといい。また、橋の手前の看板をショットで撃つと捕虜が出現する。



死にたくなければ走れ！（こんなネタ、誰も分からんか）

### ポイント4

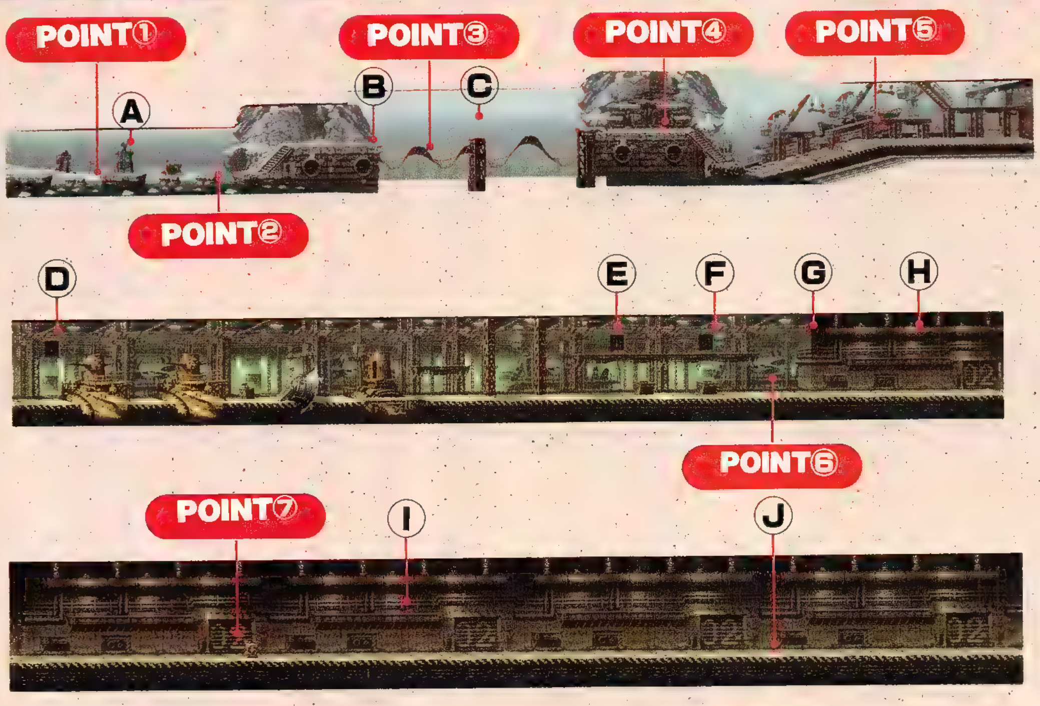
中ボス、アレン。前作のオニール軍曹の攻略法がほぼそのまま通用するぞ。今回はザコも同様に出現するが、さほど脅威ではないので無視。
オススメのパターンは、アレンの真下から、ショットを上に撃つというもの。アレンの動きに合わせて常に真下をキープしていれば、アレンが投げてくる手榴弾にも当たらないぞ。
注意点は、画面端にいかないこと。手榴弾がよけられなくなることがあるし、アレンが下の段に降りてくることもあるからだ。




下から撃つといい。ザコの手榴弾にも一応注意しておこう

# MISSION6

## 愛をいま、信じていたい




Ⓐ捕虜×1
Ⓑ捕虜×1
Ⓒ捕虜×1

Ⓓ弾薬補充
Ⓔフレイムショット
Ⓕ弾薬補充
Ⓖ捕虜×1
Ⓗ百太郎

Ⓘ捕虜×2
Ⓙ捕虜×1

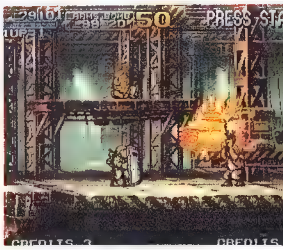
※アレン死後のマシンガンを拾うとヘヴィマシンガンとなる。

## ポイント5

足場が上下2段になる。しかし、プレイヤーは下の段を進むことはできない。下にいるザコが撃つ弾に充分注意しよう。

## ポイント6

敵基地の中。戦車を乗せたリフトが降りてくる場面では、すばやく画面右端までいき、上にショットを撃って、リフトに乗っているザコを倒す。リフトそのままリフトの下から戦車も破壊してしまおう。

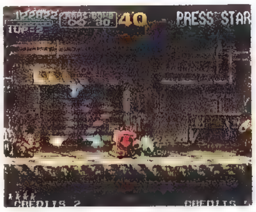

すばやく破壊しないと戦車が降りてきてつぶされるぞ

## ポイント7

宇宙人出現。近寄ると危険なので、遠くからショットで倒すのがセオリー。

途中の捕虜を助けるとショットガンアイテムが出るが、これは射程距離が短いので、ここでは取らない方がいい。

注意が必要なのは、色が濃いタイプと、上からふわふわ降りてくるタイプ。色が濃いタイプは、撃つ弾が青くて速い。しゃがんでショットを連射して対処しよう。上から降りてくるタイプは、着地寸前に弾を撃つので、着地地点には絶対立たないように！


青い弾は速い。しゃがんでショットを連射して撃ち落とそう

## ボスキャラ攻略

宇宙人を乗せたUFOと戦うことになる。ストーリーの飛躍っぷりが激しい…。

第1形態では、左の方にある建物の上に乗ると戦いやすい。

ボスの攻撃は3通り。

①電撃発射
②小型UFOを出す
③紫色の弾を撃ちながら右から左へ移動

①はプレイヤーを狙っているので、横に移動してよける。電撃を撃たれる寸前にジャンプするとなおよし。

②は、小型UFOがレーザーを撃ってきて、かなりうっとうしい。なるべくショットで破壊していこう。アイテムを出すこともあるしね。

とはいえ、あまりコレにこだわるのも考えもの。小型UFOは1～2機までなら充分に対処できるが、3機以上出現させてしまうとさすがにキツい。それに、小型UFOを深追いして画面端にいってしまうとレーザーに追いつめられることがある。よって、数が少ない時を狙いながら、ボスへ撃ちこもう。

③は特に問題なし。

第2形態では、いままで敵だった兵士や戦車と力を合わせて戦う。感動しますな。

ここでも小型UFOがくせもの。数が多いので、ボスへの攻撃よりも小型UFOの撃墜に専念しよう。

兵士や戦車は弾よけの役目も果たしてくれる。危なくなったら彼らを盾にしてレーザーをよけよう（鬼）。

ちなみに、しばらく待っていると現れるメタルスラッグには乗らない方が吉。乗る→降りるを繰り返して、ずっと無敵でいることもできるが、意味はない。


小型UFOが1機なら簡単。ボスに撃ちこむチャンスだ


片っ端から殺していかないと本気でキツい。ボスは二の次だ


盾を持っている兵士は耐久力が高い。かばってもらおう

# 隠れ捕虜&アイテム一挙公開！

隠れ捕虜やアイテムを探すことは、メタスラのもう一つのお楽しみだ。君はもう全部見つけられたかな？
そこで、おさらいも含めて、これまでの全ステージの隠れ捕虜&アイテムのありかを一挙に紹介するぞ！（ちなみにステージ6に関しては57Pのマップを参照）

## ステージ1



①バナナ×10
捕虜×2
②一文字百太郎

※ボスとの戦闘中、50秒後と100秒後にそれぞれ1人ずつ捕虜が出現。

## ステージ2

まず遺跡に入る前に建っているスフィンクスの左目を撃とう。白夜の涙、またはただの宝石の、どちらかがランダムで出現する。さらに、遺跡の入り口の真上を撃つと捕虜が2人いるぞ。



**遺跡内**

①捕虜×1
②捕虜×1
③流砂の涙



**塔**

④流砂の涙
⑤ランプ
⑥熱砂の涙×3（3個目はランダムで高得点）

※ボスとの戦闘中、25秒を経過するとヘヴィマシンガンとロケットランチャーがランダムで降ってくる。

## ステージ3

ずっと先の機関車から出ている煙を撃とう。捕虜が3人いる。



①捕虜×3

※ボスとの戦闘中、30秒経過すると相川留美、60秒後と90秒後にそれぞれ1人ずつ捕虜が出現。

## ステージ4

しばらく進むと、ザコ兵が出てくる場所がある。そこから下に降りたあたりに捕虜とアイテムが出現する。



①ダイエット壺
捕虜×2
一文字百太郎

※ボスとの戦闘中、45秒経過すると3人まで捕虜が出現。

## ステージ5

ミッション5のステージはアイテムの宝庫だ。一つ残らずゲットしよう！
町中の他、トンネル内にも捕虜がいる。まず1つ目は、5の看板がついている柱の手前で真上に撃とう。ここには捕虜が3人隠れている。2つ目はEXITと0の看板との真ん中あたりの天井だ。ここにも3人捕虜がいる。最後はトンネルの一番奥の階段手前だ。

①ロケットランチャー
②かばん
③みっちゃんのお人形
④くまさん
⑤摩天楼の涙
⑥バナナ
⑦ワイルド肉
⑧バナナ
⑨ぶた
⑩ぶた
⑪手榴弾
⑫ヘヴィマシンガン
⑬にんじん
⑭手榴弾
⑮ねこ
⑯ロケットランチャー
⑰ぶた
⑱捕虜×3
⑲りんご×5
⑳捕虜×3





# ブレイジングスター

# 得点換算システム&STAGE5攻略法紹介!!

| 夢工房 | |
|---|---|
| 業務用MVS | 発売中／58,000円 |
| 家庭用ROM | 発売中／29,800円 |
| 家庭用CD | ― |
| SS | ― |
| PS | ― |
| 346M | シューティング |

家庭用ROMも発売され、クリアした人も多いと思われるこのゲーム。ハイスコアを狙って精進している読者の方も多いんじゃないかな？

そこで今回は点稼ぎ屋必見のボーナス得点の換算システムとSTAGE５の攻略法を紹介するぞ!!



攻略／DSP - たろりん

## ランク決定表

各ステージクリア後のランクは以下の表Ⅰを元に決定される。

表Ⅰ

| | スコア | 死亡回数 | クリアタイム | ランク |
|---|---|---|---|---|
| STAGE 1 | 350000以上 | 0 以下 | 2'20"以下 | A(0) |
| | 200000以上 | 1 以下 | 2'30"以下 | B(1) |
| | 100000以上 | 2 以下 | 2'40"以下 | C(2) |
| | 50000以上 | 3 以下 | 2'50"以下 | D(3) |
| | 50000未満 | 3 より上 | 2'50"より上 | E(4) |
| STAGE 2 | 500000以上 | 1 以下 | 3'40"以下 | A(0) |
| | 300000以上 | 2 以下 | 4'00"以下 | B(1) |
| | 100000以上 | 3 以下 | 4'20"以下 | C(2) |
| | 80000以上 | 4 以下 | 4'40"以下 | D(3) |
| | 80000未満 | 4 より上 | 4'40"より上 | E(4) |
| STAGE 3 | 450000以上 | 1 以下 | 3'50"以下 | A(0) |
| | 250000以上 | 2 以下 | 4'25"以下 | B(1) |
| | 150000以上 | 3 以下 | 5'00"以下 | C(2) |
| | 80000以上 | 4 以下 | 5'35"以下 | D(3) |
| | 80000未満 | 4 より上 | 5'35"より上 | E(4) |
| STAGE 4 | 550000以上 | 2 以下 | 3'40"以下 | A(0) |
| | 350000以上 | 4 以下 | 4'10"以下 | B(1) |
| | 250000以上 | 6 以下 | 4'30"以下 | C(2) |
| | 150000以上 | 8 以下 | 4'50"以下 | D(3) |
| | 150000未満 | 8 より上 | 4'50"より上 | E(4) |
| STAGE 5 | 600000以上 | 2 以下 | 3'35"以下 | A(0) |
| | 400000以上 | 4 以下 | 4'00"以下 | B(1) |
| | 200000以上 | 6 以下 | 4'20"以下 | C(2) |
| | 100000以上 | 8 以下 | 4'40"以下 | D(3) |
| | 100000未満 | 8 より上 | 4'40"より上 | E(4) |
| STAGE 6 | 800000以上 | 3 以下 | 7'00"以下 | A(0) |
| | 600000以上 | 6 以下 | 7'20"以下 | B(1) |
| | 400000以上 | 9 以下 | 7'30"以下 | C(2) |
| | 200000以上 | 12以下 | 7'40"以下 | D(3) |
| | 200000未満 | 12より上 | 7'40"より上 | E(4) |
| STAGE 7 | 400000以上 | 3 以下 | 3'30"以下 | A(0) |
| | 200000以上 | 6 以下 | 5'10"以下 | B(1) |
| | 100000以上 | 12以下 | 6'45"以下 | C(2) |
| | 50000以上 | 18以下 | 8'20"以下 | D(3) |
| | 50000未満 | 18より上 | 8'20"より上 | E(4) |

※スコアは１ステージクリアした時のすべてのボーナスの合計にて評価。

各ステージごとで表Ⅰに従い、スコア、死亡回数、クリアタイムの３要素について、ランクを算出。その合計（括弧内の数字の合計）を、表Ⅱにあてはめて、各ステージごとのランクが決まる。

表Ⅱ

| 合計 | 0～1 | 2～4 | 5～7 | 8～10 | 11～12 |
|---|---|---|---|---|---|
| ランク | A | B | C | D | E |

TOP30に表示される総合ランクは、各ステージのランクを合計して、進んだステージ数で割った数（小数点以下は四捨五入）を表Ⅰのランクの括弧内の数字にあてはめる（つまりは各面の合計の平均）。
例）５ステージまでのランクがそれぞれAABBCの場合。
(0+0+1+1+2)÷５＝0.8　四捨五入して１＝Bランクとなる。

## ボーナス得点換算システム紹介

### シークレットボーナスについて

ステージクリア時に入る、SECRET BONUSの法則を公開しよう。

ステージをクリアした際に以下に述べる条件に当てはまるものの点数を順に足していくのだ。




ステージクリア後の得点表示画面。このあとランクが表示される

・ステージ中1機も死んでいない【1万点】
・ステージ中コンティニューしていない【5千点】
・仮評価がランクA【1万点】
・仮評価がランクB【8千点】
・仮評価がランクC【6千点】
・仮評価がランクD【4千点】
・仮評価がランクE【2千点】
・残機【残機1機ごと×5千点】（ラストステージのみ）
・1コインクリア【10万点】（ラストステージのみ）

※ここでいうランクは、クリア時に表示されるものではなく、ボス撃退時の点数に、ステージクリアボーナスが加算されたスコアにて、内部的に仮評価されたランクでそれぞれの点数が加算される。評価の仕方はクリア時と同じ（左、ランク決定表参照）。

これらの合計に、機体毎の倍率をかけた点数がSECRET BONUSになる。

### 機体毎の倍率

| | |
|---|---|
| ヘルハウンド | 4倍 |
| ウィンディナ | 1倍 |
| アリュスティルム | 1倍 |
| ペプロス | 8倍 |
| DINO135 | 4倍 |
| DINO246 | 1倍 |

### ラッキーボーナスについて

各ステージで、ラッキーアイテムをすべてそろえた時の得点は以下の通り。ボーナス点は、ステージによって異なる。

| | |
|---|---|
| STAGE1 | 5万点 |
| STAGE2 | 10万点 |
| STAGE3 | 15万点 |
| STAGE4 | 20万点 |
| STAGE5 | 25万点 |
| STAGE6 | 30万点 |

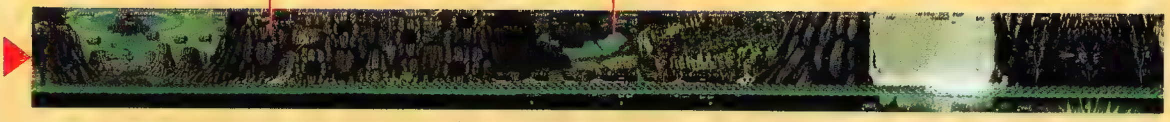
2P時は、2人合わせてすべてそろっていればOK。ただし、2P時は、お互いが取った数によりラッキーパネルボーナスが分割される。パネル1個につき全ボーナスの20%が取得できる（つまり1人で全部取れば、100%1人占めできる）。

パネルは全部集めなくても、1個につき取得時に100点、ステージクリア時に千点入る。集めたパネルは、ステージ間で持ち越すことはできない（ステージ毎に初期化）。

パネルをすべて集めた場合は、個々の点数（1個につき千点）は入らない。

# STAGE5




## STAGE5 攻略

峡谷に流れる川に沿って進む。稼ぎの要素が少なく、難易度も低いので、ただの通過点と思ってサクッとクリアしてしまおう。

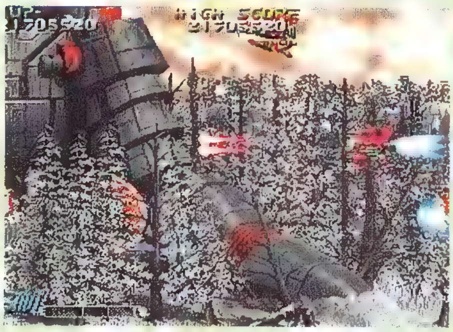
### ポイント①

開幕のザコ群は問題ないだろう。赤い敵が撃つレーザーはかなり速いので、速攻で破壊できなかったら正面から逃げるように。

しばらくすると、水中から中ボスのロアック級潜水艦が現れる。砲台を破壊したらあとは放っておこう。ここでは倒すことはできないのだ。

しばらく進んだあとにまた現れるので、その時が勝負だ。

このレーザーはかなり速い。ボイジャーでも防げないぞ



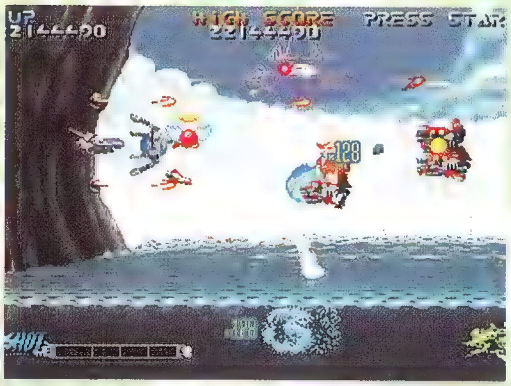


水中の紫の敵は、左にくると飛び上がるので注意しよう

### ポイント②

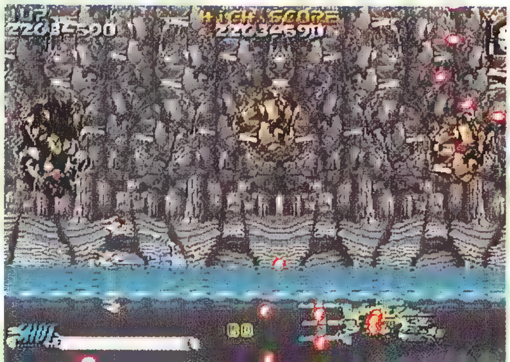
赤いザコが前方から大量に出現。ステージ4でレートアップエンジェルを取っていなければ、ここで128倍のエンジェルが出るハズ。すかさず取って稼ぐべし。

水中に出現する緑色の敵は、自機と縦のラインが合うとミサイルを発射する。ザコの攻撃の合間を見てラインを合わせにいき、ミサイルで稼いでやろう。



ザコの数が多いので、エンジェルを取ればかなり稼げるぞ

背中から小型ミサイルをたくさん出す場合もあるぞ

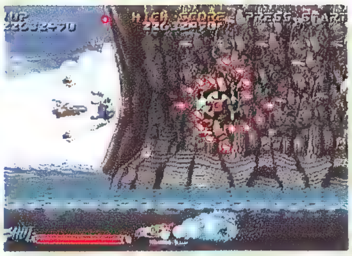





ここのラッキーパネルは逃しやすい。場所を覚えておこう

画面左上からボーナス編隊が現れるのも覚えておこう。特にアリュスティルムは逃しやすいので注意。

## ポイント③



開いた時にチャージショットで一気にダメージを与えよう

砲台地帯。岩壁に隠されているため(?)、開いている時にしかダメージを与えることができない。チャージショットブレイクなどで効率よくダメージを与えていこう。この砲台の弾は、撃つ方向が決まっているので、よけるのはそれほど難しくない。



## ポイント④

岩壁のハッチから蛇状の敵が出てくる。胴体から緑色の弾を撃ってくるので、あまり近よらないようにしよう。



頭を撃つと、胴体から弾を出す。無視してもその内撃ってくるが

この敵は、頭と尻尾の両方を破壊できるのだが、頭を破壊すると胴体→尻尾の順に誘爆してしまう。稼ぐなら、尻尾を先に破壊するか、頭を破壊したあと素早く尻尾も破壊しよう。

## ポイント⑤

中ボスが再び登場。今度こそは川底に沈めてやろう。画面左下に潜りこんで撃つと安全。しかもショットを効率よく当てることができる。

見にくいけど自機は左下にいます。バリバリ撃ちこもう

## STAGE5 BOSS ガク

縦横無尽に画面内を移動するため、体当たりが怖い。ボスが突進してくる前に『DANGER』の文字が表示されるが、見てからではよけられないことがほとんど。

ボスの攻撃順は以下の通り。3ループしたところでボスは逃げていくので、3ループ目に倒すようにしよう。

①画面下から出現。上に移動しながら爆弾をばらまく。出現位置は、自機の位置に応じて左、中央、右の3カ所から選択される。

②レーザー＋ミサイルで攻撃。

③下から現れ、全方位に弾をばらまく。

④下から現れ、弾を撃ちながら上にゆっくり進んでいく。

⑤上から下に突進。出現位置は①と同じ。

⑥ザコを出す。

⑦上から現れ、緑色のビームを多数発射。出現位置は①と同じ。



ボス戦の開幕は左下にいれば体当たり＋爆風をやりすごせる

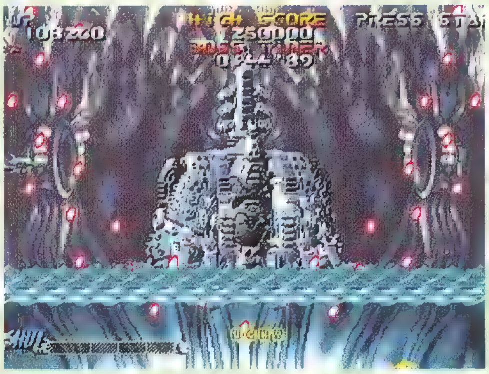
①は、1ループ目では画面左下スミが安全。2、3ループ目は画面右にボスを誘導して左に移動する。

②は問題なし。左側のレーザー砲台2つも破壊しよう。

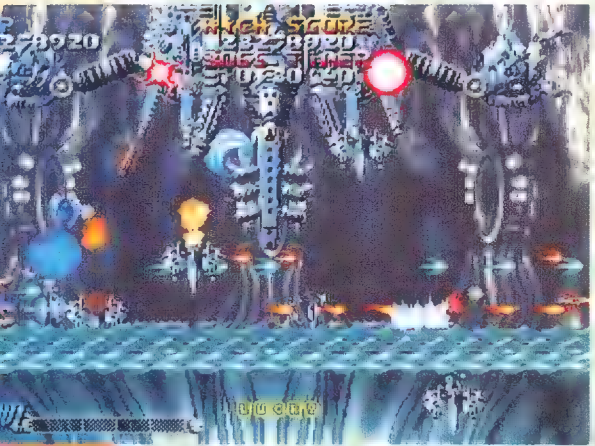
③は安全地帯でよける。写真の位置を参考に。

④は画面左上でOK。ボスが上に消えたら少し下に下がって⑤をよける。左上スミにいると死ぬ。

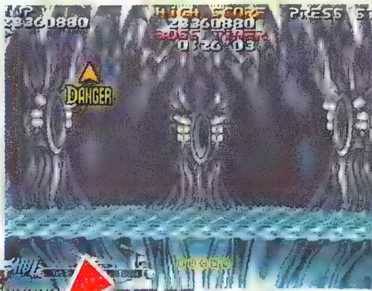
⑦は左にボスを誘導し、右に移動してよけよう。すぐに①の攻撃がくるのであせらないように。



ここが安地。背景で自機の位置を合わせるといいぞ



この攻撃の終わり際に腕を下に降り下ろしてくるので注意




まず、ボスを画面左に誘導。DANGERと表示されたら…



一気に右へ。緑色のビームが飛んできたら上に逃げ…



次の体当たり＋爆弾は、左に移動してかわそう。反応速度命



# OFF BEAT Racer!™
©SNK 1998

# オフビートレーサー！

## オフロードレース開幕!! 初級ステージを完全走破

SNK
業務用HNG64 発売中
家庭用ROM
家庭用CD
SS
PS
レース

オフロードマニアにはたまらない！　ついに登場のハイパーネオジオ64ソフト『オフビートレーサー！』。
今回は、車種別性能評価によるオススメ車種紹介に加え、早速、初級ステージのポイント攻略だ。見事完全走破を目指せ！

## 車種別性能評価

### 初心者向け

**かんたん**

その名の通り、非常に扱いやすい。スピードは遅いが、タイヤのグリップ力が高いので、ハンドルを切るだけでほとんどのコーナーが曲がり切れる。減速の必要もなし。
しかし、当然ながら、いいタイムは狙えない。

**ふつう**

「かんたん」よりは速い。ハンドルの利きもいいので、最初はこの車で操作感覚に慣れるといいかも。

### 上級者向け

**難しいッ**

「ふつう」よりも最高速がかなり速い。加速性能も向上しているぞ。
その代わり、タイヤが多少滑りやすくなっている。とはいえ、まったく思い通りにならないわけではなく、少し練習すれば思いのままに操作できるようになるだろう。
「ふつう」で慣れたら、ぜひこの車種に挑戦してみよう。

**超ムズ！**

この車種だけトランスミッションが5速ある（他は4速まで）。最高速はもちろん全車種中トップだ！
しかし、タイヤの滑り方が尋常じゃない。レースゲームにかなり精通した人以外にはちょっとオススメできない。
タイヤが滑る分、ドリフトが非常にしやすいので、ドリフト大好きなレースゲームマニアの人は使ってみよう。
もちろん、究極タイムを目指す人なら、最終的にはこの車種を使うことになるぞ。




名前のわりには扱いやすい。中級者にオススメの車種なのだ




ドリドリな「超ムズ」。ドリフトだ〜い好きな人は使うべし







※記事内容及び、画面は開発中のものです。

# 初級ステージ

## アジア（香港）




### ポイント1

第1コーナー。「かんたん」「ふつう」ならば、減速せずに曲がり切ることが可能。早めにハンドルを切りはじめるのがコツ。

「難しいッ」では、1周目は減速なし。2周目以降は少しだけ減速しよう。

「超ムズ！」ではいきなりドリフトが必要。コーナー手前でブレーキを踏みつつハンドルを切り、すぐにアクセルON。慎重にカウンターステアを当てながら脱出すべし。

### ポイント2

第1コーナーのあとの上り坂。ここにはショートカット道が隠されているぞ。アウトから進入すると入りやすい。入り口は扉で封鎖されているが、気にせずに突っ込もう！

帰り道でも、もちろんショートカット道を使う。ジャンプした直後に入ることになるので、ジャンプ前に車の向きに注意しておこう。右を向いたままジャンプしてしまうと入りにくくなるぞ。

### ポイント3

ゆるやかなS字コーナー。「難しいッ」では、後半の右コーナーは減速しないと曲がり切ることができない。アクセルをOFFにして、ゆっくりハンドルを右に切っていくといいぞ。

「超ムズ！」では連続ドリフト。早めに切り返さないと、タイヤがグリップを取り戻せなくなるので注意しよう。

### ポイント4

2つ目のショートカット道。ゆるやかな右コーナーの終わり際に入り口がある。コーナーの手前からは死角になっていて、見逃しやすいので注意しよう。

ここに入るには、かなり減速する必要がある。手前の右コーナーから続く1つのコーナーと考えるといいぞ。右コーナーの手前でブレーキ＋シフトダウンで減速。充分に減速したらハンドルを切り、ドリフト気味にクリアすべし。

### ポイント5

後半でポイント2のショートカット道を抜けたあとの下り坂。ここは路面にコブがたくさんあるので、制御が難しい。

坂の終わりに右コーナーがあるので、アウトから進入するために車を左に寄せたくなるが、これはワナ。左にある大きなコブでジャンプしてしまい、その結果コーナーが曲がり切れなくなるぞ。ここは右に寄せてインベタ（要減速）で抜けるのが正解。

### ポイント6

コースの最後はループ状のコーナー。初めのS字部分は初級コース最大の難所。

まず、左コーナーの手前でシフトダウン＋ブレーキで急減速。タイミングよく左にハンドルを切る。曲がっている間にアクセルを踏んで少し加速し、次の右コーナーの手前でもう1度減速。そして、右にハンドルを切ると同時にまたアクセルを踏み、ドリフトでコーナーのインを突くべし。

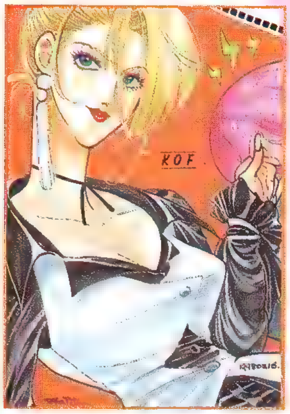
# 月刊ネオジオフリーク
# 創刊3周年記念特別企画

今年も暴露ネタとイラスト＆4コマ満載だ!!

# NF人名＆用語辞典 イラスト＆4コマスペシャル



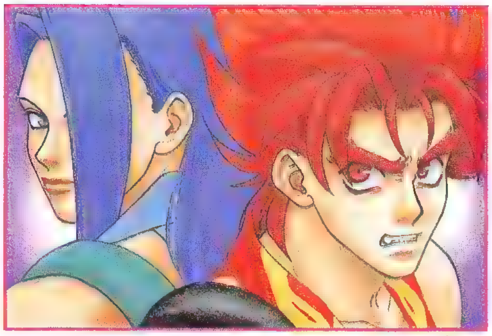
●PN／ぱらスィー（静岡県）




●PN／都氏さとみ（富山県）



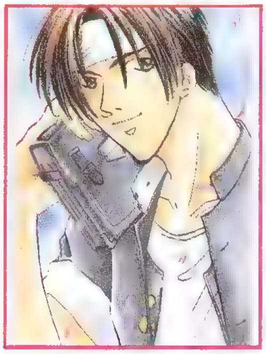

●PN／葵そら（新潟県）



●PN／榎木津　壮（群馬県）




●PN／床下深水（東京都）



●PN／掛川さきと（神奈川県）

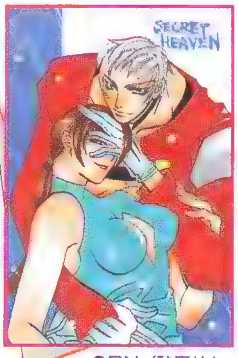
●PN／山ノ鼻（千葉県）







●PN／MILMIL（京都府）




●PN／砂河せん（東京都）



●PN／水島二等兵（北海道）

# ネオジオフリーク編集部 人名&用語辞典

**編集部内の暴露ネタが横行する恒例の企画。**
**今年も原稿担当者と各編集者との間で裏取引が行われ内容が調整されたが、それでもあふれるばかりの暴露ネタをすべて隠すのは不可能!**
**満3歳となった今回も最新情報満載だ!!**

**各編集者及びデザイナーの文末にある寸評の項目・略語の意味は次の通り。**

能 力=一般的能力
企画力=出版企画の着想
実 務=編集者は編集実務の能力
　　　デザイナーはデザイン実務の能力
将来性=今後の見通し
★=むちゃくちゃいい
◎=かなりいい
○=何気にいい
▲=いいかも
△=安定
×=やば…

## 〈あ行〉

【新井正信】 本誌第3代副編集長…というか、相も変わらぬただの「遅刻大魔王」。近々結婚するという噂あり。もし、結婚式に遅刻するかどうか編集部内で賭けをしたら、遅刻する方に賭ける人も半分くらいいるかも。
能力=◎、企画力=○、実務=◎、将来性=×

【いい女】 NF編集部に在籍する女性編集者の総称。ただし、通常言われる「美しい女性」的な意味では一切なく、単に、ダメな男性編集者に対する相対的呼称として使用される場合が多い。

【五十嵐由実】 昨年新卒で入社した本誌編集者。毒舌ながら、潜在能力の高さは超一級。名前を間違えると怒るが、文章力やそのスピードはベテラン編集者をも凌駕する。NF編集部の最終秘密兵器。
能力=◎、企画力=○、実務=○、将来性=◎

【生駒治美】 本誌連載コラム「碧い砂時計」執筆中の声優。担当したキャラ数はネオジオ最多。最近はネオジオ以外のアニメ等でも活躍中。

【いぢめだ!!】 いぢめに合った時に発する叫び。本誌・五十嵐が朝出社すると、何故か自分の机の上に缶1本分もの大量のコーヒーがこぼれていた。それを発見した際の彼女の叫び。その後そういった怪現象には遭遇していないものの、犯人は未だ不明…。五十嵐、怒り収まらず。

【稲葉祥子】 本誌編集者。『奴隷募集中』発言で、一部の熱狂的なマニアに支持されたかつての「女王様」も、最近は過激な言動もすっかり影をひそめ、ひたすら仕事に没頭。外見の派手さは相変わらずだが、内面的には変化が感じられる。ひょっとして、嵐の前の静けさ? 要注意だ。
能力=◎、企画力=○、実務=★、将来性=○

【上原朋之】 昨年入社した本誌編集者。その温厚な人柄により、優しいだけの「まみたん」という説もあるが、実は密かに斬れ者という噂も。事実、企画の発想には比類なきものがある。週末は競馬に支配され、平日は本誌・脇田に支配されている。…かも。
能力=○、企画力=★、実務=▲、将来性=◎

【うしろめたさ】 うしろめたい事。NF編集部では、みんな順番にコレを感じているはず。感じていない人は、自分のしている事が分かってな

### 本日のバッドトリップ




昔なつかしいTVドラマ『スケ番刑事』のパロディーのようです。主人公の名は「麻宮サキ」で、1代目から3代目まで斉藤由貴他3人の女優が演じた。ポーズも同じ。

●PN/なぐも尚彦(奈良県)

### 吹雪はウソです




色はまだたまにだからいいけど、リムルルは自分のステージだからねぇ…。もうちょっと暖かそうなカッコの方がいいかも。

●PN/なぐも尚彦(奈良県)

### 下僕




どちらかというとこの兄弟、この手のネタが多そう。秀雷もカッコいいけど、秀崇の方がその手のお姉さま方に受けやすそうだからねぇ～。

●PN/高条院風樹(岡山県)

### 祝・RB2!




まぁそんなカタイこといわずに、出場してよ。人気もあるしね。ストーリーよりも、まず出ることが先決なんだから。

●PN/高条院風樹(岡山県)

い証拠。さぁ、胸に手を当てて、良く考えてみよう…。

【OKです♡】　快諾の受け答え。本誌編集者・森のキュートな笑みがぴったり。その軽快な響きに我を忘れる者も多い。昨年6月号参照…って言っても持ってないか。要するに、自分に便宜を図って欲しいなら、本誌編集者・蒲地の秘密をバラせという、編集長・勝俣の脅迫に対する森のリアクションなのである。哀れなのは、売られた蒲地…。

【小野省悟】　昨春大学に籍を置いたまま入社した本誌編集者。中退確定は就職に不利とばかりに、結局入社後に退学手続きをしたという技巧派だ。総合力はNF編集部歴代でもケタ違いのナンバーワンだが、好不調の波の大きさも断然の第1位。一時期、池袋近辺の迷宮に鎮座を続けたが、勝俣・上原両名で組織される特殊召喚部隊によって、深夜捕獲された。

能力＝★、企画力＝◎、実務＝△、将来性＝○

## 〈か行〉

【片山恵子】　本誌編集者。'96年9月の入社以来、1年以上にわたって月間担当ページ1桁という低容量ぶりを発揮していたが、昨年末にメモリーボードを増設し、容量大幅アップに成功。月間平均担当20ページ超を実現した。やればできるじゃん♡

能力＝▲、企画力＝△、実務＝○、将来性＝△

【勝俣篤】　本誌編集長。いつも編集部で寝ている人。一体いつ家に帰るのか、いつ仕事をするのか全く不明。ひょっとしてこの人、寝るのが仕事かも。ずっと寝てなさい。

能力＝×、企画力＝▲、実務＝△、将来性＝▲

【蒲地美樹】　本誌編集者。不思議な事に、彼女の隣の席に座った人は次々と辞めてしまう…。両隣の内たいてい片方は空席になっているのだ。まるでミステリーのような現象を楽しませてくれる人。今後席替えをする時は、辞めてもいいような人を彼女の隣にしよう…と考えるのは、極めて自然な発想かもしれない。

能力＝○、企画力＝△、実務＝★、将来性＝△

【ガールズフリーク】　NF増刊としてスタートした「ガールズゲーム・インタビューマガジン」。季刊発売の予定で2号出したが…。残念。その話はもうやめよう…。読者のみなさま、ごめんなさい。

【企画力】　企画の能力。編集者の価値を決定する要素。

【機動戦士ガンダム】　本誌・新井が好きなアレ。今年20周年を迎えるらしい。それと関係あるかどうかは別として、新井の机の上はソレ系を中心に約30体のフィギュアが場所を占領している。もっとおとなになれ「俺」、っていう新井の編集後記があったけど…。頼むからなってくれぃ。

【愚痴】　言っても始まらないと思われるような事柄を言い続ける事。ちなみにこれを言えば言うほど、自身のステイタスが下降していくのだが、言っている本人はその事に気づいていない場合が多い。

【ゲーム雑誌】　ゲームを題材とした雑誌、若しくはその総称。NF編集部では「壊れたデザインを直そう」「壊れた文章を直そう」といったテーマで新人教育を行う時、適当なゲーム雑誌を買ってきて、その教材として使う。基本的にゲーム雑誌ならたいていはどこか壊れているので銘柄は問わないが、S出版のは特に壊れ具合が激しくて良い。

【限界】　それより先には進めないという地点・境界。編集経験半年〜1年程度の頃、それ以上の向上を目指さなかった者が、その後に直面する試練。後で心を入れ替えても、もう遅い…。

【交番】　おまわりさんが駐在する所。本誌・小野が夜中にチャリで帰宅する時、必ず『オイ、こら！　ライトをつけろ!!』と注意してくれる所でもある。交番の敷地及び建物は、通常地域住民の提供といった形態でまかなわれているらしい。

## 〈さ行〉

【坂崎拓海】　本誌連載4コマ「月刊4コマFREAK」執筆中の作家。担当の森いわく『締切りは確実に守るし、お会いした事はないけど、声もかわいくて良い』との事。声って…。まぁ、いっか。

【サービス部】　本誌通販コーナーを担当するプロジェクトの名称。何やら大げさだが、実際は約2名で慎ましくやってるらしい。サービス部の電話番号は通販の問い合わせ専用なので、裏技等の質問には答えられない。悪しからず。

【ジェイケイ】　本誌攻略担当者。言うまでもなくNF攻略陣の要。彼が関わっているページは、少しぐらい経験の浅い編集者が担当していても、きっちり仕上がる事がほとんど。非常に信頼性が高く、かなり前から「クローン・ジェ

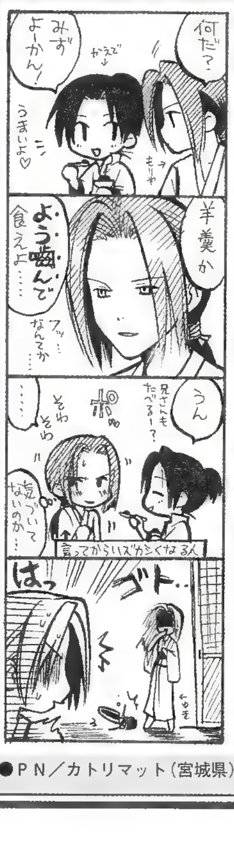
### おしえて




2コマ目のレコードはどうやら『およげたいやきくん』のようだが、楓にはこんな趣味があるのだろうか？　っていうか、そもそもこのレコード誰のなんだ!?　こっちまで悩むぞ。

●PN／カトリマット（宮城県）

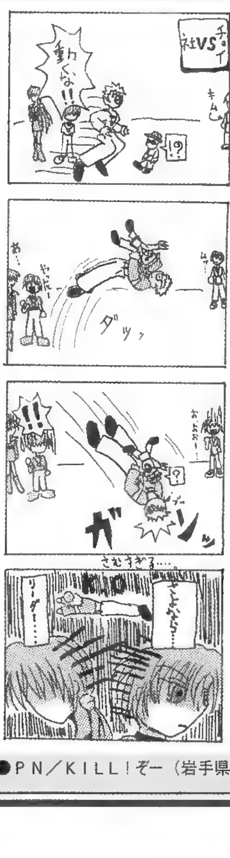
### 今は昔の物語




雪…。ひょっとしてこの一言で、守矢への思いが冷めてしまったとか…。それにしても、「よう噛んで食え」とわっ!!　ここまでくれば、ナイスなダジャレとしかいいようがないぞ。

●PN／カトリマット（宮城県）

### 安心したその瞬間




う〜ん…。シュールです。

●PN／KILL！ぞー（岩手県）

### 俺とレオナ




編集部で大ウケしたネタですが、レオナって確かバスト84cmでは…？　まぁ、数字より見た目というのはあるが…。いずれにしてもレオナらしいオチかも。

●PN／佐々木歩（愛媛県）

イケイ待望論」が明らさまに叫ばれている。

【修羅騎士 鷹】 本誌攻略担当者。タカ語の生みの親で、ゆーち語と勢力を競っている。が、実は勝負づけは済んでおり、何と「ゆーち」の名字に当たる「蒼炎闘士」でさえも、鷹が命名した「たか語」だったのである。あひー。

【ショタコン】 小さい男の子を可愛いと思う人の事。って…普通じゃないか。何か変だなぁ？ どう考えても普通だぞ、これ。それじゃどうして、こんな特別な呼び名ができたんだろう？ 何でだろうなぁ。知りたいなぁ…。

【掃除】 特定の区域をきれいにする事。NFでは部屋がきれいになると困るので、団結して行わないよう努めている。つまらぬ「おまじない」のようなもの。最長掃除不履行期間は、平成9年5月〜10月の半年間。うひょう〜!!

【その後の狼炎チーム〜三四がイクッ！】 連載が中断してしまったため、編集部予想により無理やり掲載した「その後の狼炎チーム〜三匹が行く！」の最終回。執筆はRUさん。その節はご無理を言い申し訳ありませんでした。

【その後の狼炎チーム〜三匹が行く！】 本誌でかつて連載していたコミック。突然終わってしまって困った君第1号。一説によると、元本誌編集者・平○政○の言動に執筆者が激怒した事が原因とも。何を言ったのか詳細は不明。平○政○の消息も未だ不明…。

## 〈た行〉

【代休】 主に休日出勤等の代わりに取る休み。NF編集部では、これをすべて消化しないまま有給休暇を取るのが大流行り。何故なら「代休」は、前日までに申請すれば取る事ができるが、「有休」は1週間前に申請しないと取れない。つまり使い勝手の悪いものを先に消化してしまおうという訳だ。しかも「有休」は2年で消滅してしまうし。みんな時限装置の秒読みに震えながら、少しでも「有休」消化してしまおうと、やっきになっているのだ。

【田原節子】 本誌デザイナー。デスクが廃止されたため、現在特に役職はなし。花の新婚生活もすでに1年半が経過。編集部での泊まりも多く、そろそろご主人の怒りもMAX状態か…？
能力＝○、企画力＝?、実務＝▲、将来性＝×

【DSP―たろりん】 本誌攻略者。全ジャンル対応型だし、原稿も早くて分かりやすいので、とってもグー。最近はクラブハウスコア等も担当するなど、お仕事はやや多め。

【データ入稿】 版下は作らずに、MOデータでそのまま印刷所に原稿を入れる事。コストが低減されるので、今後主流になりつつある入稿形態。現在、脇田が悪戦苦闘中。九州方面に逃亡中のマックデザイナー・佐○原の復活が待たれる今日この頃。

【徹夜】 一般的に美徳の範囲にあると考えられる行為・作業等を一晩中行う事。ただし、ダベって、食事して、朝帰る「徹夜」というパターンもあるらしい。たいてい昼頃までに仮眠を取る。

## 〈な行〉

【中嶋竜】 今春入社した本誌編集者。以前某出版社にて約2年間、投稿系雑誌の編集をしていた。かなり期待の即戦力で、今後が楽しみ。名前は「りょう」と読む。
能力＝◎、企画力＝○、実務＝○、将来性＝◎

【中村昭夫】 本誌担当のSNK広報課・主任。いつもお世話になってます。多少の事はお許し下さい。ところで、新婚生活はいかがですか？ あと赤ちゃんはいつでしょう？

【なつみ・鳥貝】 本誌デザイナー。いるんだかいないんだか分からない寡黙な人。仕事して酒飲んで寝る人。
能力＝○、企画力＝?、実務＝◎、将来性＝△

【なんだよ〜】 不平・不満等を感じた時に漏らす言葉。NF編集部内では、非常に使用頻度が高い言葉。みんなこう言う時、一様に口をわずかにとがらせるものだ。

【にゃんにゃんチーム】 SNK主催の出版社対抗KOF'96大会で優勝したNF編集部代表チーム。正式名称は「NFにゃんにゃんチーム」。出場したのはジェイケイ、モリスケ、修羅騎士 鷹の3名だが、当初はウケ狙いで田原・蒲地・森の3名による女性チームとしてエントリーしていた。結局、直後にKOF'96の攻略ムックを発売する事が決定したため、負ける訳にはいかないと急遽最強チームを編成したという経緯がある。ただし、田原と蒲地の2人は男性相手でも全く遜色ない実力の持ち主。そのまま出てても結構いい線いったかも。

【ネオジオフリーク】 今号で3周年を迎えたネオジオ専門誌。本誌の事。『ネオジオだけ

### 2Pナコ




覇王丸の解説にも何か説得力を感じます。ただ体勢としてはちょっときついかも…。ところで切ったのって、誰？

●PN／笹ノ原パンダ（神奈川県）

### しずかなる暴走




レオナ・ファンの方、ごめんなさいというコメントつき。「くそ食らえ」って女の子の言葉としてはダメなのか…。雰囲気によっては、かわいいけどなぁ。

●PN／しまづくりこ（東京都）

### まだまだ97




やはり先生の京としては、たとえ未完成でも「鬼焼き」とか「朧車」とか、名前が残ってる自分の技を真吾が出してるところを見たいのかもね。

●PN／こたろう（大阪府）

### ラスボスなのに




いくらラスボスとして期待したっていっても、名前が平凡でつまらないといわれても、ちょっと…。まぁ楓、とか守矢とか、いい名前もあるからでしょうけどねぇ。

●PN／水島二等兵（北海道）

で、良く毎月本が出せるねぇ』と感心される事も多いが、本当に良く毎月本が出せると、自分で感心する事もしばしば。

【野中政宏】　本誌連載コラム「へへ、燃えたろ…」執筆中の声優。ギャル人気抜群も納得の、ナイス・スマイルの好青年。いつも情熱的な原稿とユニークな写真を送ってくださって、本当にありがとうございます。

## ＜は行＞

【林由貴恵】　新井と同時に、本誌第3代副編集長となる。女性として副編集長就任は初の快挙（…といっても、NFは女性の方が優秀だから、むしろ当然?）。そのセンスの良さには、入社当初から編集長も注目していたという逸材だ。能力＝◎、企画力＝▲、実務＝◎、将来性＝○

【ピカチュウ】　新種の万歩計（?）。本誌・田原の最新アイテムの1つ。この万歩計に登場するキャラは、編集部内でも他に、林、脇田など多数の人に支持されている。

【一人暮らし】　一人で部屋を借りて生活する事。金銭的には当然、親元にいる時よりきつくなる。2年程前『私だって家を出て気ままに生活してみたいと思う事もあるけど、お金だって大変だし、炊事とか洗濯だって大変だし、居心地がいいのもあるけど、そういった事が分かっているから親元にいるんじゃないですか。それを自分で勝手に家を出ておきながら、今みたいに「あなたは親元でいいわね。一人暮らししてるとお金がかかるのよ」なんて言われると、私、頭にくるんですよ。一人暮らしして「お金がかかる」なんて、そんなの初めから分かりきってる事じゃないですか。私に言わせりゃ「そんなの当たり前」って感じですよ。ああ、ばかばかしい。だってそうじゃないですか。お金がなくなるのが嫌なら、初めから親と一緒にいればいいのに、それを自分で勝手家を出ておきながら「お金がない…」なんて。そんなの知ったこっちゃないって感じですよ。ああ、ばかばかしい、ばかばかしい』と、一人暮らししている者が多数いる編集部内で、15分以上もまくしたてて部屋中をシーンとさせてしまった本誌・蒲地も、今年から友達と一緒に自活を始めた。がんばれ蒲地。

【日向星花】　本誌連載4コマ「リョウの朝ごはん」執筆中の作家。以前某ゲームメーカー、スクウェアにいたが、現在の本職はゲーセンの店長さん。コスプレマニア。

【病欠】　病気で休む事。編集部では、片山がこれを良く利用している。どうやら病弱なタチらしい。お医者さんに行った方がいいと思うのだが…。なおNF編集部では実際病気でない場合でも、扱いというか、本人の申請は「病欠」となるのが一般的のようだ。

【藤井みほな】　本誌連載コミック「KOF炎の不条理劇場」執筆中の漫画家。少女向け漫画雑誌「りぼん」（集英社）でも以前より連載しており、NF連載コミック史上しろー大野さんに次いで2人目の本格的プロ漫画家の起用となる。かなりの美人。

【普通の会社】　普通の会社の事。NF編集部は、普通の会社ほど堅苦しくない。でも普通の会社より仕事はハードで、給料はちょっと安い…。

【編集実務】　編集の仕事の内、頭脳より肉体を駆使する部分。NF編集部では、どちらかというと、この方面に強い編集者が多い。

【ポケモンココア】　本誌・勝俣が毎週30箱ペースで購入する粉末ココア。しかし彼はシールを集めているだけなので、決して飲む事はない。ココアの方はみんなに配っているようだ。

【ホモ】　男性同士の愛情の在り方を模索する男の人たちの総称。そしてそういった形態を好む若い女性が数多くいるという事実を、NF編集部に入って初めて知った人も少なくない。しかし現実は、美少年と美少年がからみ合うといった、乙女たちの夢とは程遠い不気味な世界（例えば48歳のおじさんと、52歳のおじいさんが舌をからめて抱き合うといったようなもの）が展開されていると思うのだが…。読者のみなさんは、どうお考えだろうか。ご意見を待つ。

## ＜ま行＞

【まみたん】　本誌・上原の正式名称であると共に、NF編集部に2台並んでいるDTP用マックの呼称。右側・左側が、それぞれ「まみたん1号・2号」となっている。名前の由来はサンソフトの育成シミュレーション「フォトジェニック」と何か関係があるらしい。ちなみに、本誌編集・脇田の隣にあるDTP用マックは「脇田インテリパワー」と呼ばれている。ただしその他の通信用やデータ管理用のマックに名前はない。

### ユキは見た




あの技はいい技だ。あれは男のロマンだ!!　以上！

●PN／箭無軌庵（大阪府）

### 月華の変死



そりゃ、あかりも死ぬよなぁ～。しかも、とうてい成仏できそうもない死に方だね（笑）。キャラが天野さんじゃなくて、たとえば守矢だったら、どういう反応になるんだろう？

●PN／門崎涼（広島県）

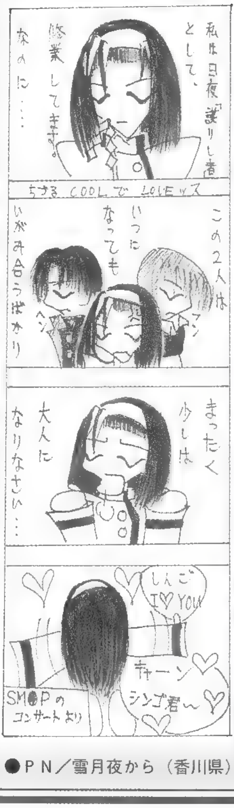
### ボタン4つ同時押し




神崎の富嶽かと思ったら、実は溝口（FFD）のごっついタイガーバズーカ（タイガーバズーカのパワーアップ版＝ABCD同時押し）だったというネタ。雰囲気は似てるかも。

●PN／菊地翔一（鹿児島県）

### 年下好きですか？




大人になったお姉さんは、年下の少年が好きになるのでしょうか？　しんごって矢吹真吾くんじゃないんだね、やっぱり…。

●PN／雪月夜から（香川県）

【ミルクの匂い】 牛乳特有の匂い。一説によると赤ちゃんの匂いとも。本誌・蒲地が最も好きな香りで、何かひわいな意図が隠されていそうだ。ちなみに、編集部内ではこの秘密を知る者は多い。

【虫けらの罪】 虫けらであるがゆえの罪。判決は「にゃー!」という事で結果的に処刑される。悪意に満ちた反社会的な書物で展開される一節。NF編集部でさえも、呆れる者がほとんどだ。タイトルは「ねこぢるう○ん」。

【森さくら】 本誌編集者。いつも「お腹が空いた」と言っては何か食べている人だが、その割には太らない。編集部7不思議の1つだ。本誌・蒲地と仲良しで、いつもふたりで女子高生のようにスキンシップしている。
能力=▲、企画力=○、実務=▲、将来性=★

【モリスケ】 本誌攻略担当者。かつて編集部内で、手が腫れたり、皮膚がただれたりする変な病気が流行った時、有力な感染源と噂された事もあったが、どうやらデマだったらしい。なお、現在編集部の汚染地域は、一部の寝袋だけとなっている。

## 〈や行〉

【安井邦彦】 本誌連載コラム「遊びは終わりだ!!」執筆中の声優。歩くのが好きで、写真撮影の時などは、ロケ場所を求めてひたすら歩き続けたりもする。いい意味で、本当にプロフェッショナルな声優さんだと思う。

【やる気】 特定の事をやろうとする意欲。NF編集部の場合、通常は面接時=10、入社時=9、半年後=7、1年後=3と徐々に減ってゆき、2年もすると全くなくなってしまう事がほとんど。いわゆる消耗品。毎日少しずつ使っていくので、しょうがないよっ!!

【ゆーち】 本誌攻略担当者。本名は、蒼炎闘士ゆーち。なわけないか(笑)…。とにかくおめでたい! 何がって、今春無事大学卒業に成功!! 今年もゆーち語を駆使して、がんばって欲しい。ちなみに読者人気は、相変わらずナンバーワンだ。

## 〈ら行〉

【RURU】 本誌「読者創作ストーリー」で挿絵を執筆する作家。その他「KOF'97 NFチーム」のED画や、「KOFノベルス」の表紙イラスト&口絵、また「KOF~オロチ完結編」の口絵&挿絵等、様々な部分でご協力していただく。初めて仕事を頼んだ時に、ラフのFAXが某高校から送られてきたので、てっきり学校の職員かと思っていたが、後に現役の高校生だと分かり編集部一同ショックを受ける。編集部で徹夜して原稿を描いた唯一の作家さんだ。呼称はRURUッチ。

【レクチャー】 講義・解説。新人は必ずと言っていいほど、編集長・勝俣が高速で説明し続けるこの洗礼を受けなくてはならない。しかしレクチャー後、何も頭に残っていない場合が多い。はっきり言って、教え方が下手。もっとゆっくり話しましょうよ。

【連泊デブ】 編集部に泊まり続けて太る現象、または実際にそれで太った人の事。徹夜するけど、動かないし、昼間寝るし、たくさん食べるし、太って当然かも。ほぼ全員がこの経験あり。ばかみたいだが、本当にばかみたいだ。

【ロックバンド】 本誌・中嶋が学生時代より手を染めているジャンル。'60年代から継承されるアバウトな特徴は、長髪・スリム・不健康で、ドラムスなどの器材があるため高速移動は苦手らしい。

【論外の大遅刻】 常識を超えた遅刻を、さらに上回るような程度の激しい遅刻の事。以前、出社してこない本誌・新井に午後2時頃電話を入れた所(フレックス制のため、定時出社は遅くとも午後1時)、『今から行く』との応え。しかし彼は午後10時過ぎになっても出社せず、再度電話すると、何とまだ家で寝ていたのだ…。結局彼が出社したのは深夜の12時少し前。実に11時間という不滅の遅刻記録を樹立したのだった。常識的に考えてそれ以上の遅刻は、多分欠勤になるでしょうしねぇ…。こりゃ間違いなく、不滅だわ。

## 〈わ行〉

【わがまま】 私のお母さん…。ではなくってぇ…。NFなひとびと。そんなのばっかり。

【脇田明美】 本誌デザイナー。しかしその正体は、デザイン用人型最終締切決着秘密兵器。別名「歩く脇田女王様」。体が弱いため、薬があれば長時間戦えるが、薬なしだと5分間しか戦えない。しもべは、「まみたん・上原」との噂。締切りを守らないと、おしおきされちゃうゾ。
能力=▲、企画力=▲、実務=○、将来性=★

### 迷兇死哀◎◎




きょうき=強記(記憶力がよいこと)という仮説のもとに構成された作品です。でも紫鏡って、人助けとかするような善良なキャラだったっけ?

●PN/小松辰吉(東京都)

### 対立




蒼月の色っぽい声には、覇王丸でさえ惑わされてしまうのか…! 色も形無しって感じだけど、やっぱり体でなら色でしょう、覇王丸さん!! えっ…、違うの? いやん…♡

●PN/魁明親(滋賀県)

### 鬼出現




わー! わー! わー! わー! わー! わー! わー! わー!
わー! わー! わー! わー! わー! わー! わー! わー!

●PN/羅城水月斎(東京都)

### 侍魂の感想




もうイッたの、ウソでしょ? 男なら誰でも1度はいわれた経験があるセリフです。ただし子供はいわれたことがないはずです』なんちて。

●PN/咲見和華(大阪府)

# メタルスラッグ2

# 設定原画＆資料、開発Q＆A



## マルコ・ロッシ
## MARCO ROSSI









イタリア系のアメリカ人で、州立の工業系ハイスクールを経て、士官学校の特殊技術専門学校に進む。卒業後は、特殊部隊ペルグリン・ファルコンズ（通称ＰＦ隊）の一員となった。過酷な訓練で知られる同隊でメキメキと頭角を現し、中尉としてリーダーを務めた。

モーデン元帥のクーデターでは、散り散りになった正規軍兵士をかき集めてＰＦ隊を再結成。レジスタンス軍のリーダーとして自ら最前線に立ち、勇敢に戦い続けた。そして、親友ターマとのコンビでモーデンを葬り、世界に平和をもたらす殊勲者となった。この功績で現在は少佐にまで昇進している。

概ね温厚な性格であるが、友人や同僚を奪ったモーデン元帥に対しては激しい怒りをあらわにする。特殊部隊の腕利きエージェントだが、趣味はコンピュータというインテリ。遊びで作ったウイルスのプログラムが誤って軍の中枢コンピュータに侵入してしまい、幾重ものセキュリティを破って最下層まで感染し、核ミサイルを発射しかけるという事件が起きたが、これは一生語られることのない彼の秘密である。

## ターマ・ロビング
## TARMA ROVING

優秀な軍人を父に持つ彼は、ジュニアハイスクールを卒業後、ただちに軍の特殊戦術戦闘員養成所に入る。20歳の時の大統領救出を機に正規軍ＰＦ部隊に配属、マルコと出会い、無二の親友となる。先の大戦では反攻作戦にマルコが選ばれたことを知り、自らもこれに志願。マルコとともに過酷な戦争を最後まで戦い抜いた。大戦後はマルコとともに昇進、大尉となった。

プライベートでは生真面目なマルコをおちょくって遊ぶこともしばしばだが、戦闘員としての彼には非常に敬意を払っている。カスタムバイク製作を趣味にしており、その腕前は職人顔負け。モーデン大戦後は引退してバイク屋を開業するつもりだったが、上司の必死の説得で流れてしまった。








### バックストーリー

大戦終結から2年…。

世界を破壊と混乱の淵に叩き込んだモーデン元帥のクーデターは、正規軍の反攻作戦によりすんでのところで鎮圧された。作戦成功の立て役者、マルコとターマは昇進。自分たちがもたらした平和を満喫しつつ、特殊部隊ペルグリン・ファルコンズの再生に尽力していた。

そんなある日、マルコとターマは正規軍の参謀本部に召喚を受けた。モーデン一党の動きが最近活発化しているらしい。モーデン反逆軍の勢力はすでに根絶やしにされていたが、正規軍上層部や各国政府の腐敗ぶりを唱えたモーデン元帥の主張には同調者が意外に多く、小規模な反抗反乱の類は散発的ながら絶えることはなかった。ところが、最近の反乱は組織化され、ますます計画的になってきている。全世界の情報を総合的に分析した結果、それらの反乱は、ある大規模な作戦計画の存在を明確に示していた。そのような大作戦を立案実行できる人物はただ一人。

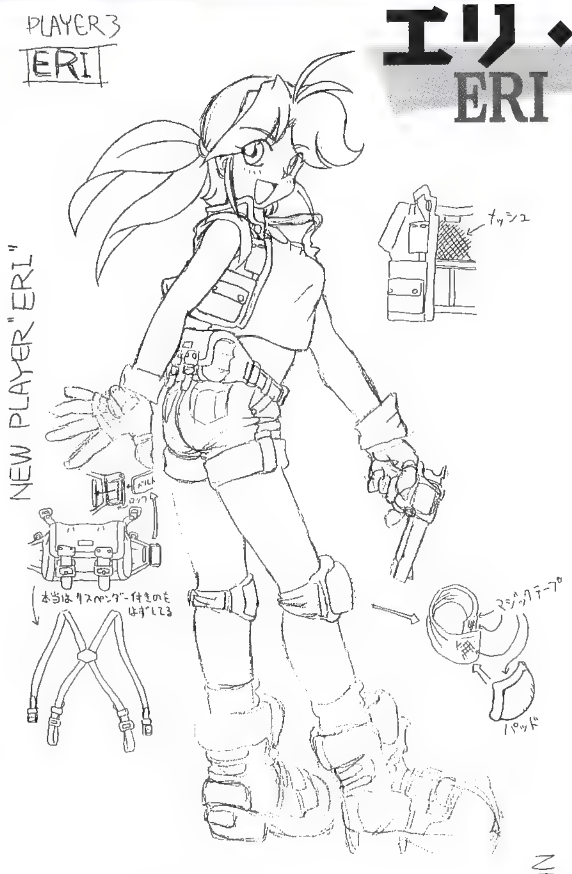
デビルリバース・モーデン元帥。

2年の歳月をもってしても、モーデンの影を消し去ることはできなかったのか。しかし、いかにモーデンといえどもこんな短期間で2度目のクーデターを準備することなどできはしない。

はたしてモーデンは生きているのか。

生きているとすれば、どの






# エリ・カサモト
## ERI KASAMOTO

孤児で、生まれてまもなく教会の前に捨てられていた。名前は紙に書いて持たされていたらしい。

その後彼女は教会で育てられるが、物心がつく頃には教会を飛び出してしまう。以来、補導歴は数知れず。ボーイッシュでさばさばとした性格と抜群の格闘センスで、たちまちストリートキッズのリーダーとなる。その戦闘力に目をつけた正規軍情報部が彼女をスカウト。スパイとしての英才教育を受けた一流エージェントとして、数々の任務をこなしていった。しかし暗殺、謀略などあまりにも後味の悪い任務の連続に嫌気がさした彼女は、特殊工作部隊スパローズへ転属を志願。通常なら一顧だにされないところを、それまでの功績と優秀な能力を考慮され、特別に認められた。

以後、スパローズでは爆発物取り扱いのスペシャリストとして活躍。メンフィスの爆弾娘と異名をとった。









ような手段で、いつクーデターを開始するのか。

そして、こんな短期間でクーデターの準備を可能にした秘密は……？

マルコとターマに、反逆軍の機先を制して、第2次クーデターの勃発を未然に防ぐという秘密任務が与えられた。反逆軍の作戦を小人数の精鋭部隊で次々と奇襲鎮圧し、すべてを叩きつぶしてしまおうという過酷な作戦だ。当然、最高度の機密性が要求される。モーデン派に情報がもれないように、彼らの上司ですら全貌を知らされることはない。そして何よりも、未だモーデンの影におびえる世界の人々を刺激しないように……。

前大戦以上に過酷といえる任務だが、彼らは即座に承知した。

「モーデンが生きているなら、今度こそ息の根を止めてやる」

意気ごむ2人であったが、この任務には意外な付帯条件がついていた。

情報局所属の特殊工作部隊、スパローズと共同作戦をおこなうこと。

PF部隊だけで片をつけるつもりでいた2人が反対したが、参謀本部は聞き入れてくれなかった。実戦部隊に対抗意識を燃やす情報局の意向や、上層部の対立などが複雑に絡み合った結果なのだが、マルコたちに分かるはずもない。結局うやむやのまま、将軍たちに押し切られてしまうのであった。

作戦当日。スパローズから2人の兵士がやってきた。エリとフィオ。若い女性だ。

「エリ・カサモト軍曹だ。エリでいいよ」






# フィオ・ジェルミ
## FIO GERMI




　イタリアの富豪、ジェルミ家の1人娘。
　ジェルミ家は代々軍人の系統で、フィオの父親も当然初子には丈夫な男の子を望んでいた。しかし難産の末産まれてきた子供は珠のような女の子。しかも母親は、それ以降子供を産めない体になってしまった。
　後継者が女の子というのは、長いジェルミ家の歴史でもはじめてのできごとである。ジェルミ家の当主は軍人であるべしというしきたりのため、フィオは父親によってうやむやの内に正規軍に入隊させられてしまった。
　本来なら重要任務を課せられるレベルの兵士ではない。しかし、派手な名声を望む父親の工作により、スパローズに編入。事情をよく飲みこめないまま今回の任務につかされてしまった。
　エリとは正反対の環境で、両親の愛を一身に受けて育った。おっとりした性格。大学ではカイロプラクティックや鍼灸を学び、将来はスポーツドクターになりたいと考えている。

本名：相川留美（RUMI AIKAWA）
性別：女
国籍：日本・京都府
職業：正規軍戦略情報局名誉伍長
誕生日：2012年1月18日
年齢：18歳
身長：157cm
体重：48kg
スリーサイズ：B82・W58・H84
血液型：AB型
趣味：IDフォトシール交換
好きな食べ物：マネキンワッフル
好きなこと：行楽にでかけること
嫌いなもの：動物
大切なもの：姉と散歩すること
特技：かけっこ、動体視力が高い、はやがわり
口癖：無生物を「さん」づけで呼ぶ

　前大戦では誤って前線に配置されてしまった相川名誉伍長だったが、軍からの退役の勧めを断って情報局に在籍、今回も先行補給部隊の一員となって作戦に参加した。運びきれないほどの補給物資を背負って最前線の兵士を支援しようとがんばるが、やや方向音痴の傾向があり、作戦に参加した兵士からも「神出鬼没」と評されている。









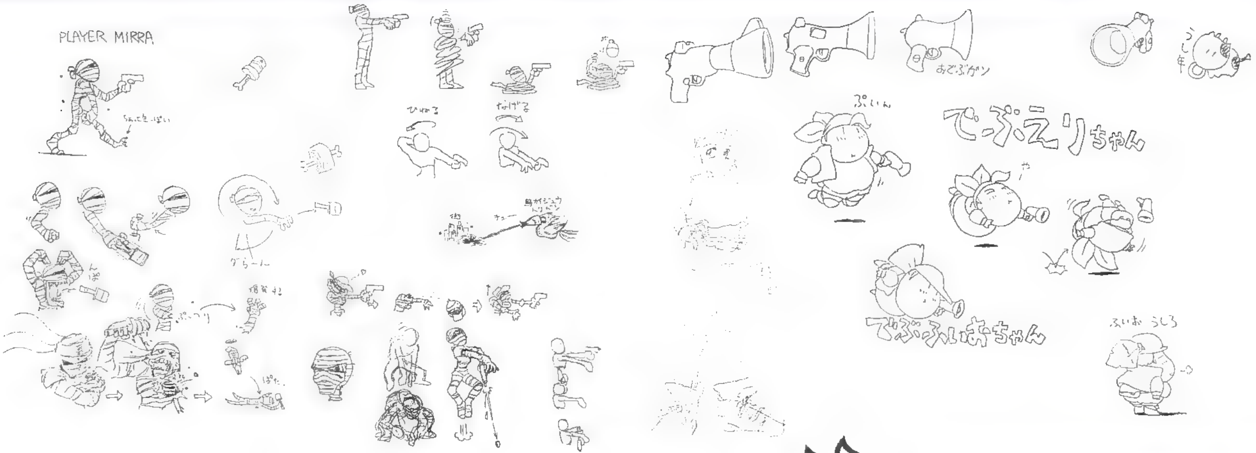


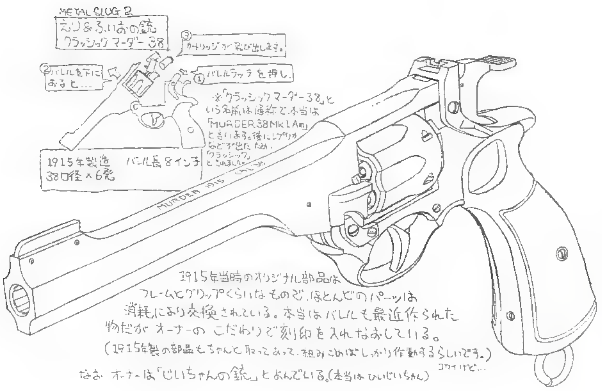

# 相川留美
## RUMI AIKAWA

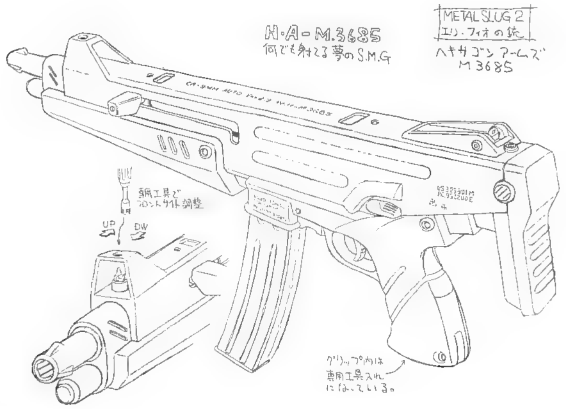
「あの、えっと、前大戦の英雄お2人にお会いできて光栄です。スパローズのフィリオリーナ・ジェルミ一等軍曹です。こんな大規模な作戦は初めてですが、わたしは大丈夫です。がんばります。よろしくお願いします」
「おいおいマルコ、こんなお嬢さんたちと一緒にドンパチやらかすのかよ」
「今さら何をいってる。時間だ。作戦開始!」
　こうして、クーデター鎮圧作戦は発動された。マルコたちは第2次クーデターを未然に防ぐことができるのか。本当にモーデンは生きているのか。そして、反逆軍の恐るべき秘密とは。
　今度も戦争だ!

### 開発Q&A

Q1：『メタルスラッグ2』の基本コンセプトやセールスポイントをお聞かせください。
A：基本コンセプトは、操作系などは前作を踏襲しつつ、さらにスケールアップした感じにすることです。前作と比べて一目で違いの分かる画面作りをするために、敵キャラを意表をついたものにすることは初期段階で決まっていました。
　セールスポイントは、乗り物や自機キャラ、敵や変身など、新たに追加された楽しいアクションと意表をつく展開です。
Q2：ぱっと見た目、画面構成は基本的に前作と大きな違いはないようですが、何かこ



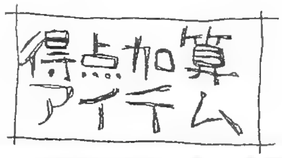



## 一文字百太郎

わざと敵の捕虜となって潜行している正規軍の特殊工作員。助け出すと、プレイヤーに随伴して強力な攻撃を展開するぞ

ゲーム上で使われている武器には、実はこんなに細かい設定があるのだ。変身した際のアクションも色々と考えられていたのが分かる。っちゅーか、ムチャクチャかわいいんですけど♡









だわりのようなものがあるのでしょうか？

A：前作の時、敵や自機キャラが見やすいように配慮して作ったもので、特に新たに表示しなければならない要素でもないのでそのままになっています。別に画面構成そのものにはこだわりはありません。

Q３：新たに乗り物アイテムがいくつか登場しますが、ボツになった乗り物アイテム案とかはありますか？

A：乗り物アイテムのアイデアは、マジなものから冗談までたくさん出されました。結構最後まであったのが「机スラッグ」。オフィスビルの中で戦闘するステージで登場する予定でしたが、そんなシーン自体なくなったので同時にボツになりました。あと、画面一杯の大きさの「恐竜スラッグ」。

Q４：設定原画のキャラクターイラストと、実際のゲームのキャラクターセレクト時にはかなり差がありますが、これには何か理由が？

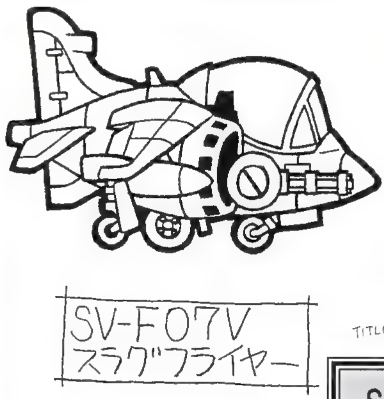
A：デザイナーさんの話ではみなさんを驚かそうと狙ったそうです。

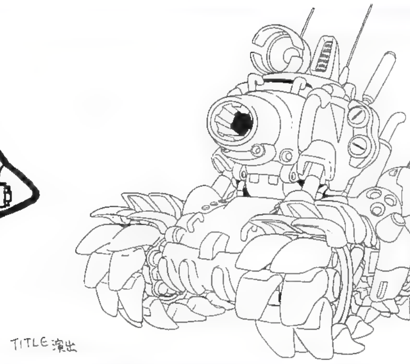
Q５：キャラクターのアクションの細かさには驚かされますが、あそこまでこだわっている理由は？

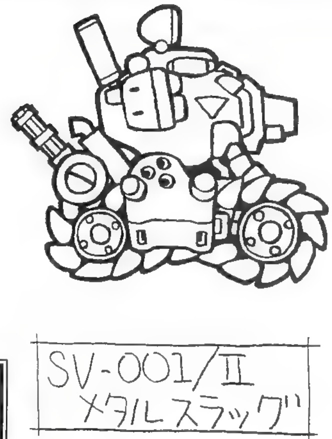
A：ポリゴン全盛の時代なので、これくらいやらないとみなさんに喜んでもらえないので。

## SV-F07V・スラグフライヤー

正規軍航空部が開発した単座の垂直離着陸戦闘機。機首に旋回式のバルカン砲を装備し、高速のミサイルも搭載した、対地・対空を問わない汎用性の高い戦闘機



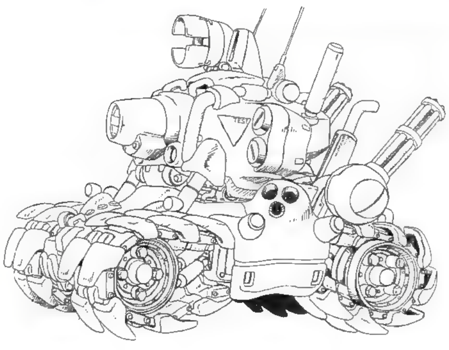



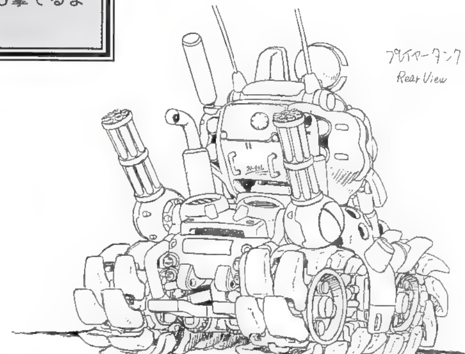




## SV−001/II・メタルスラッグ

前作から続投することになった正規軍の時期力戦車。主砲の換装により通常弾に加えて徹甲弾も撃てるようになり、機動性はさらに向上している



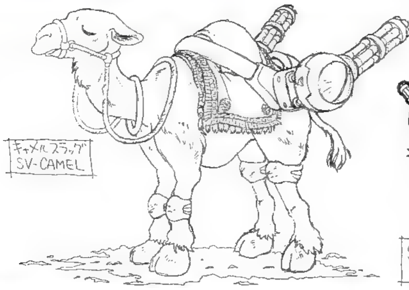


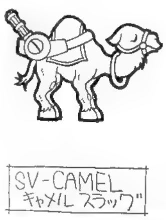

## SV−CAMEL・キャメルスラッグ

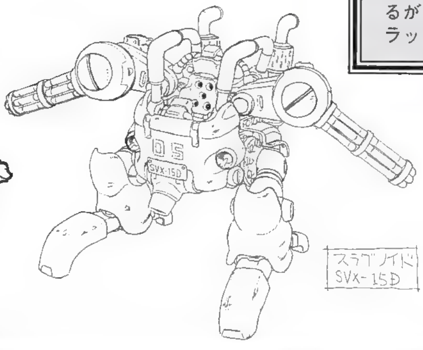
中近東に潜伏した正規軍工作員が現地調達できる物資をもって急遽用意したラクダ。キャノン砲こそ装備していないものの、メタルスラッグと同機能のバルカン砲を装備しており、その砂漠なれした動きで戦場を駆け抜ける。唯一装甲を持たない乗り物で、プレイヤーはこれにむき出し状態で騎乗することになるので扱いには注意が必要

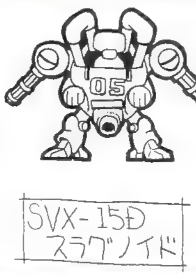
## SVX−15D・スラグノイド

正規軍陸上部が試作開発中の二足歩行戦車。両腕にバルカン砲、腰部にキャノン砲を装備しており、二足歩行の制御には不満が残るが、段差のある地形においてはメタルスラッグを上まわる踏破性をみせる




Q6：今回キャラクターはミイラになったり、デブになったりしますが、あれらを採用した理由は？

A：これもみなさんの意表をついて、いい意味でパニクってもらうため。その時はパニックになっても、あとから振り返って面白かったなと思っていただけたら幸いです。

Q7：マルコの使っているパソコンのメーカー、スペックなどを教えてください。

A：もっぱら家にこもって使うのがメインのため、デスクトップタイプしか持っていないようです。自分の求めるスペックのものがないので自分で組み上げたものらしいです。

Q8：ターマの乗用しているバイクは何ですか？

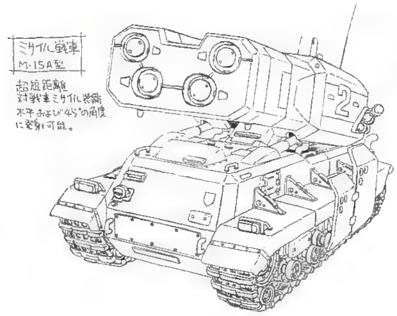
A：メーカーなどははっきりしませんが、ゆったり乗れるアメリカンタイプのようです。当然、彼自身の手によってかなりの改造や装飾が施されていると予想されます。

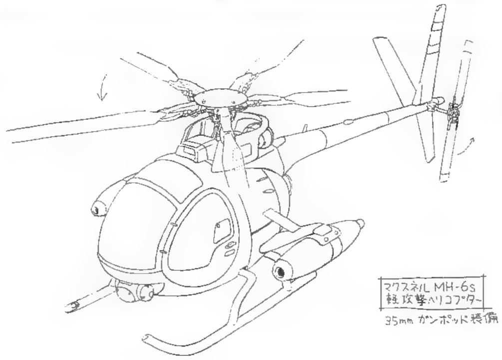
Q9：マルコとターマは新登場のエリとフィオのことをどう思っているのでしょうか？また、逆にエリとフィオは、マルコとターマのことをどう思っているのでしょうか？

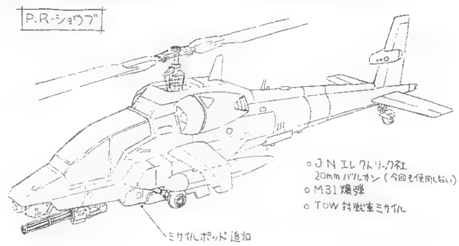
A：マルコとターマは、腕さえ確かなら、と別に気にはしていないようですが、今回行動をともにする本当の理由については、気に入らないものはあるようです。

エリとフィオの2人にとっ

敵が使っている乗り物から、道に止まっている車まで実に細かく設定がされている。こんなに丁寧に作られているんだから、面白いはずだよね

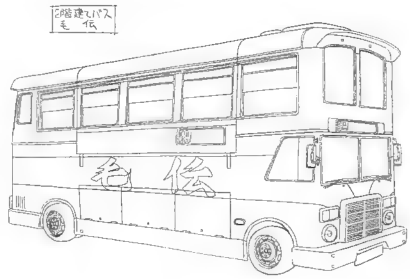


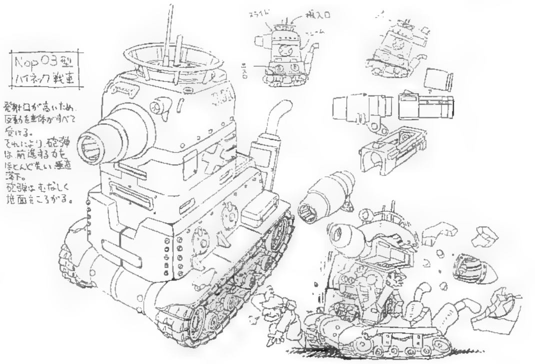





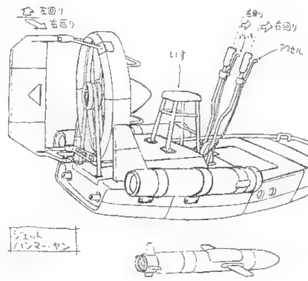


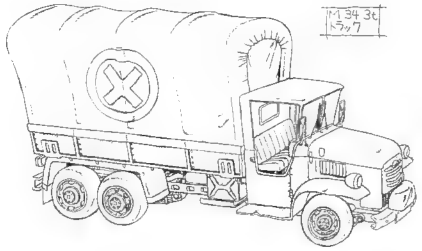


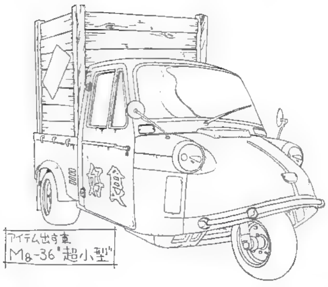


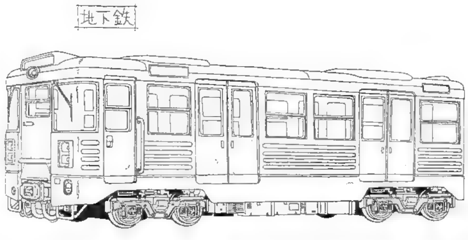


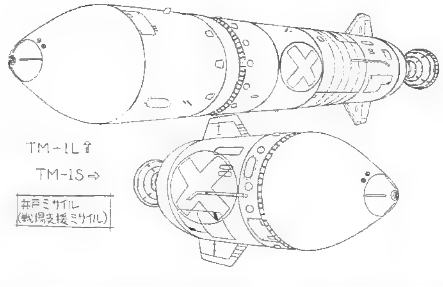







てはマルコとターマはかなりの上官にあたるのでやはり緊張は隠せないようです。

Q10：新キャラ、エリの嫌いなものに自分の運転できない乗り物に乗ることとありますが、何か過去にいやなできごとがあったのでしょうか？

A：以前、エリと友人でバイクの2人乗りをしていた時、運転していた友人が転倒したため。それ以来、他人が運転する乗り物に乗ると「こいつ事故るかも」という不安で気が気じゃなくなるようです。

Q11：新キャラ、フィオの特技に整体とありますが、それに興味をもったきっかけは何ですか？

A：スポーツドクターを志して大学に進み、そこで鍼灸や整体も学んだようです。

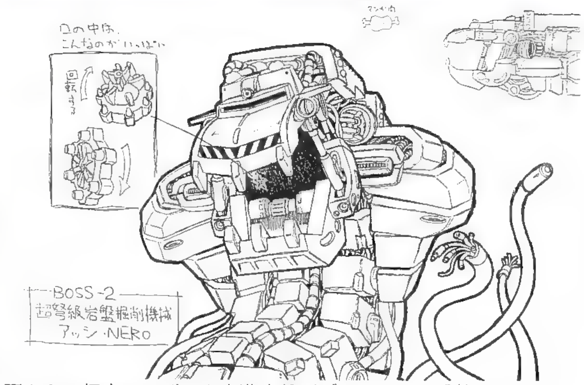
Q12：エリとフィオは同じ正規軍スパローズに所属していますが、お互いに面識はありますか？

A：スパローズは総勢20人の隊員で構成された組織で、お互いに面識はあります。ただ、今回の任務にあたるまでは、特に話をするようなこともなかったようです。

Q13：新たに登場した助っ人キャラ、一文字百太郎。彼は一体何者ですか？　特殊工作員らしいですが、何やらすごい技を使っているようなので…。

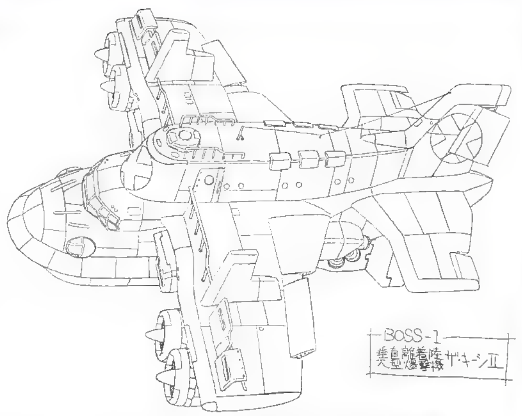
A：ゲーム中に登場する捕虜

## MISSION2 BOSS 超弩級岩盤掘削機械アッシ・NERO




下からの極太レーザーや突進攻撃がプレイヤーの恐怖をそそる。ボスを倒した直後も…

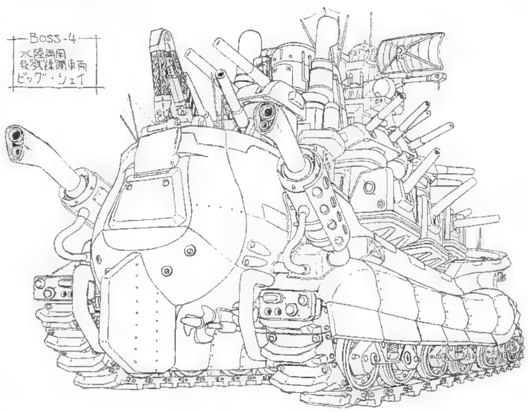
## MISSION1 BOSS 垂直離着陸大型爆撃機ザ・キーシII



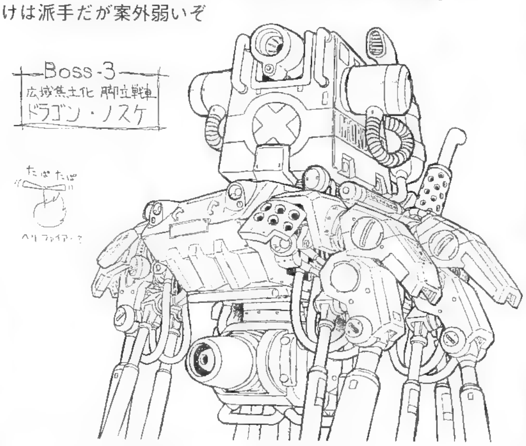

頭上からザコをばらまき、炎を吐き出す大型爆撃機。見かけは派手だが案外弱いぞ

## MISSION4 BOSS 水陸両用殺戮蹂躙車両ビック・シェイ

某宇宙戦艦を思わせるフォルムの地上を走る巨大戦艦。主砲はただの大きな弾ですが

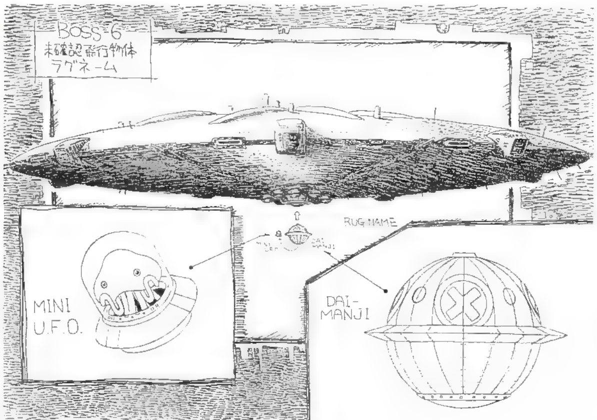



## MISSION3 BOSS 広域焦土化脚立戦車ドラゴン・ノスケ



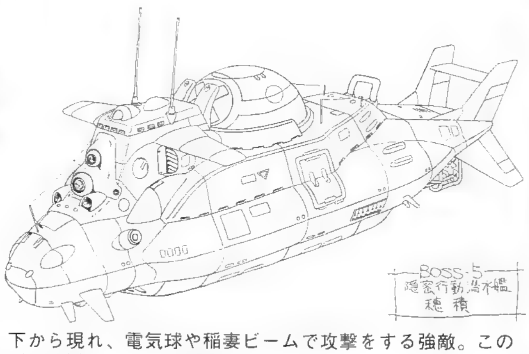

4本脚で移動する巨大戦車。下に潜りこむとつぶされるので要注意！

## MISSION6 BOSS 未確認飛行物体ラグネーム




不思議なステージをクリアしたあとに現れるラストボス。ぜひ実際に自分で見てほしい

## MISSION5 BOSS 隠密行動潜水艦・穂積




下から現れ、電気球や稲妻ビームで攻撃をする強敵。このボスも倒したあとに演出が…

の一部はわざと敵に捕まって潜入している工作員ですが、一文字百太郎もその1人。かなりの凄腕で、その鍛え抜かれた体は鋼のごとく、体内で練った「気」を放出して敵を攻撃する技まで身につけています。通常の工作員は戦闘に参加するところまではしませんが、一文字百太郎はこの技を駆使してマルコたちを援護してくれます。

Q14：特殊工作部隊スパローズとはどんな部隊ですか？今回の任務にこの部隊と共同作戦を行うことが条件になった理由は？

A：正規軍戦略情報局は実戦をともなう諜報活動を主な任務とする組織で、その管轄下のいくつかある実働部隊の1つが、女性だけで組織されたスパローズです。マルコたちは正規軍陸上部管轄下の特殊部隊PF隊に所属しているわけですが、戦略情報局は陸上部に対抗意識を持っており、派手な実績をあげるため上層部に手をまわして今回の作戦を取りつけたのです。くだけたいい方をすれば、「おまえらだけにいいかっこさせるか」といったところでしょうか。

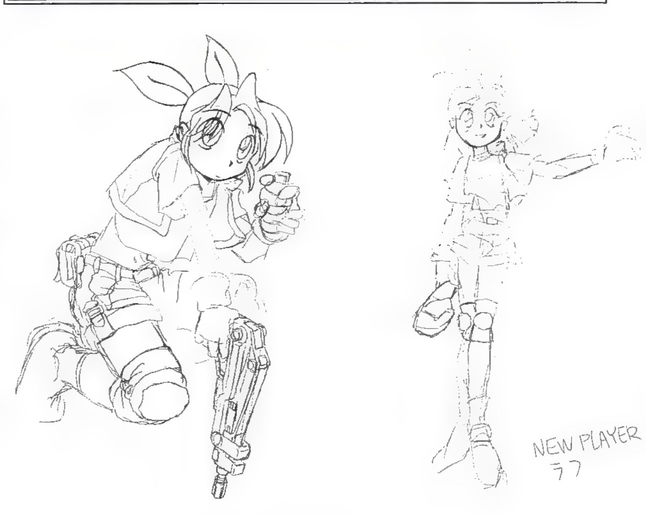
Q15：モーデン元帥はどうやってこんなに早くクーデターを起こす準備ができたのでしょうか？ また、今回の彼の目的は？

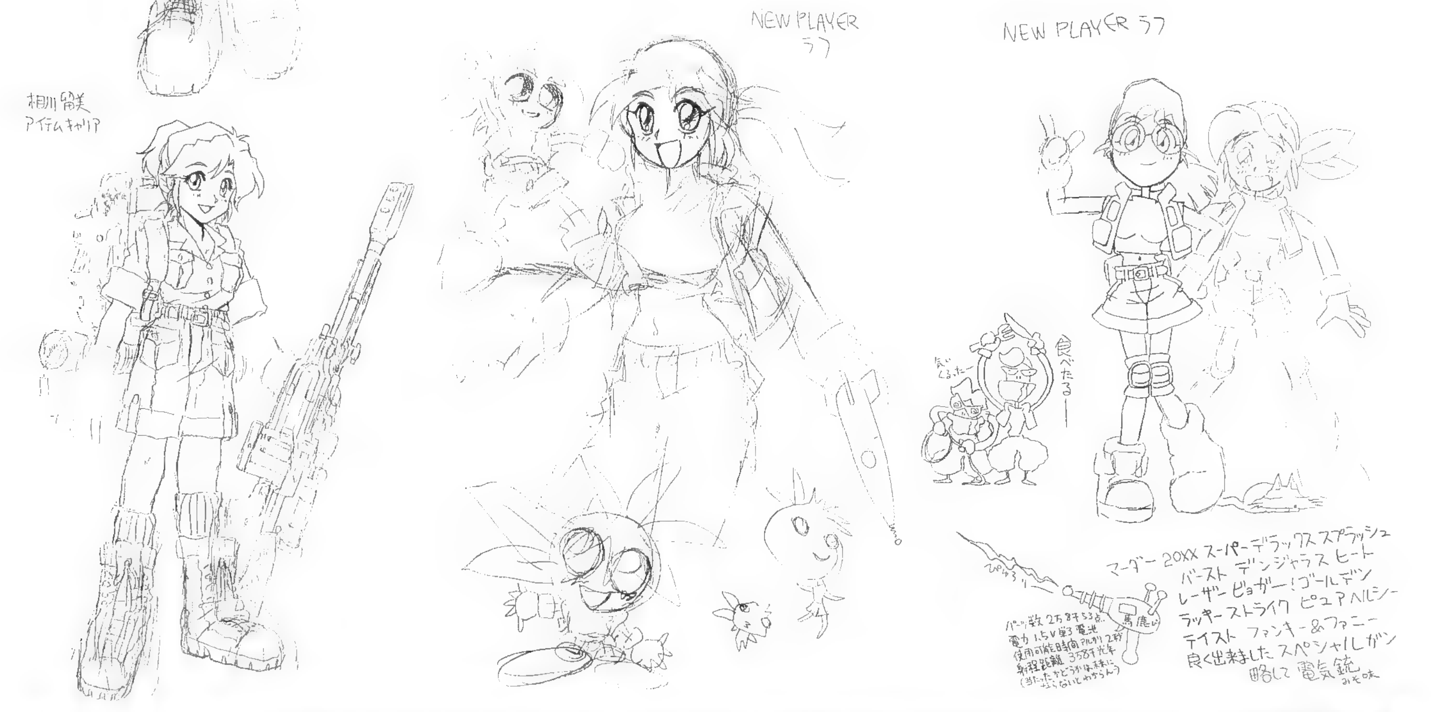
A：モーデン革命軍は前回の作戦の失敗でその戦力の大半を失っており、その立て直しは完全ではありません。今回のクーデターはまだ準備段階

# ▶メタルスラッグ2　設定原画＆資料、開発Q＆A

新キャラを作成するまでに描かれたラフの数々。はじめからほぼイメージは固まっていたようだ。設定原画ではこんなに可愛いのだけど、ゲームになると怖いんだよね…




のもので、それを察知した正規軍が先手を打った形になっています。準備は異星のテクノロジーを取り入れた形で進められており、その片鱗はステージ5やステージ6で見ることができるのですが、準備が万端となった状態を考えるとそら恐ろしいものがあります。ただし、モーデンに協力していた異星人たちは、はじめからそんなつもりはなかったようですが…。

Q16：各ミッションとも国際色を濃くなるように設定されたそうですが、それはなぜですか？

A：前作よりも世界規模で展開されているようなスケールの大きさを表現するためです。

Q17：最終面に現れる宇宙人（？）は何者ですか？　彼らの目的は何なんでしょうか？

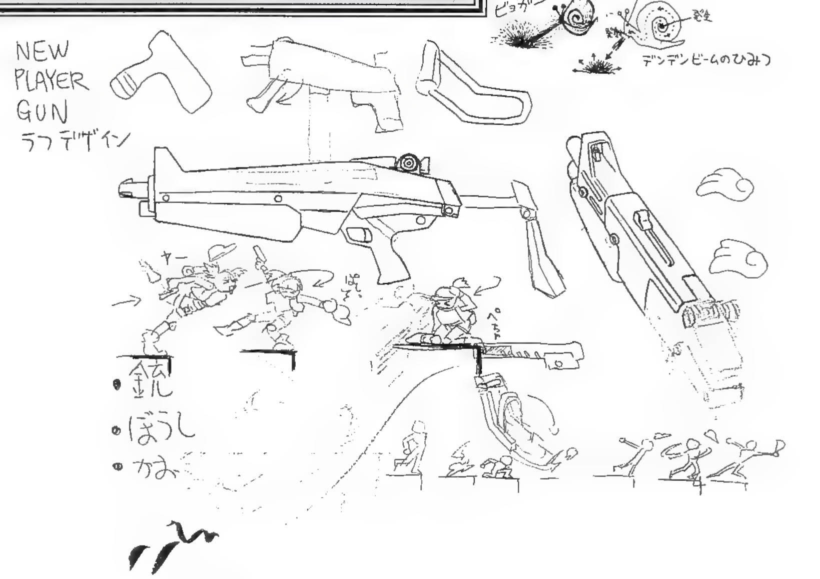
A：何者であるか目的が何なのかもはっきりしません。ただ、墜落事故を起こし、極秘裏のうちにその修理をするため、異星のテクノロジーを利用したことは確かなようです。また、美しい星地球を戦禍に巻きこむモーデンを快く思っていないという説も伝えられています。

Q18：最後に開発の方々から読者のみなさんへ一言お願いします。

A：今回のメタスラ2は楽しんでいただけたでしょうか。みなさんの声は何よりの励みとなりますので、これからも応援よろしくお願いします。

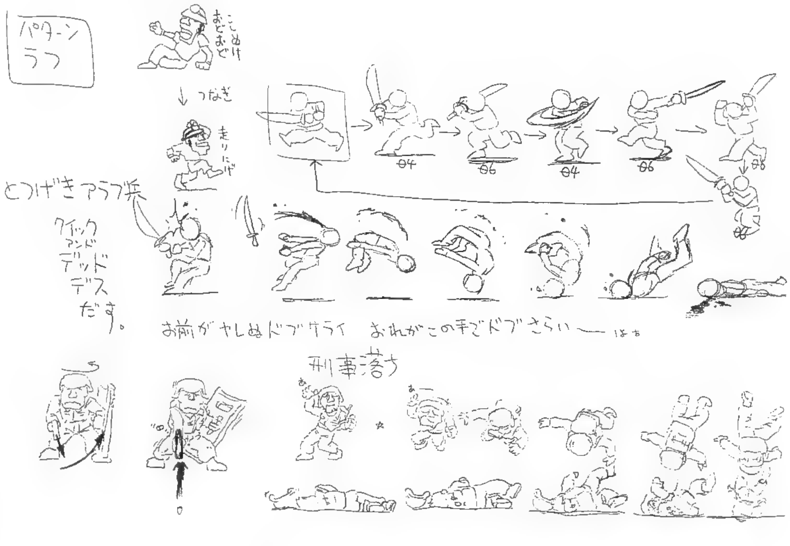
その他もろもろのラフ。原画の方の遊び心がそこかしこに描きこまれていて、見ていて楽しい。この作品に対する開発者の愛がひしひしと感じられますな

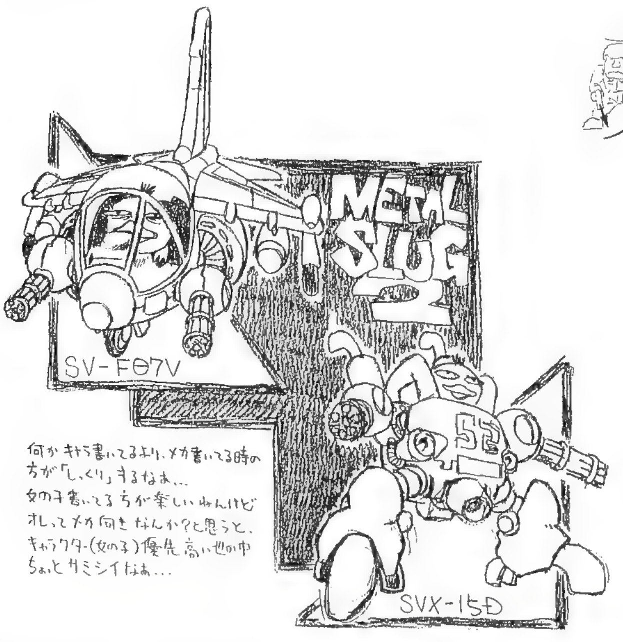


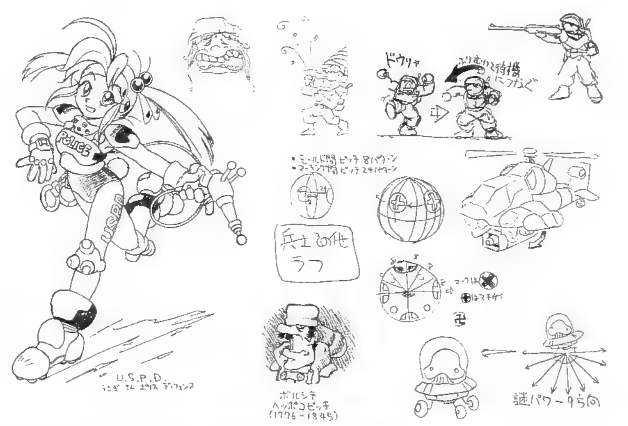









# NEO・GEO ROM&CD 売り上げランキング TOP10

4月版

3月16日〜4月15日

1、2位ともに『月華』がゲット！移植版の方では最新作が1位に!!

| 順位 | タイトル | コメント | 発売日 | ポイント |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 〜幕末浪漫〜 月華の剣士 CD | タイムアタックモードがない代わりに、サバイバルモードが追加されている。体力ゲージ1本で何人倒せるかな？ | '98.3.26発売 | 5,672P |
| 2 | 〜幕末浪漫〜 月華の剣士 ROM | 制限時間内に何人倒せるかを競う、タイムアタックモード。NF3・4月号を参照すれば、40人斬りは楽勝かも!? | '98.1.28発売 | 3,177P |
| 3 | メタルスラッグ2 ROM | 家庭用ならではのオプションでは、難易度は4段階から選択、残り人数は5人まで増やせるぞ。クリアを目指そう。 | '98.4.2発売 | 2,913P |
| 4 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 CD | | '97.10.30発売 | 798P |
| 5 | ブレイジングスター ROM | | '98.2.26発売 | 537P |
| 6 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ROM | | '97.9.25発売 | 225P |
| 7 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル CD | | '97.3.30発売 | 178P |
| 8 | 得点王3 CD | | '95.6.23発売 | 135P |
| 9 | ビューポイント CD | | '95.2.25発売 | 119P |
| 10 | 餓狼伝説3 CD | | '95.4.28発売 | 108P |

## 協力店の紹介

〈ソフマップ〉
ソフマップ秋葉原本店
東京都外神田 3-14-10 ソフマップビル
TEL 03-3253-3030
ソフマップ日本橋店
大阪府日本橋
3号店 TEL 06-634-4020
4号店 TEL 06-634-5820
7号店 TEL 06-634-2076

〈あくとグループ〉
ファミコンランド一宮本店
愛知県一宮市富士 3丁目1-5
TEL 0586-24-7665

〈カメレオンクラブ〉
カメレオンクラブ綾瀬店
東京都葛飾区小菅 4-10-4 JMビル1F
TEL 03-5680-5290

他、加盟店76店舗
ご協力していただいた販売店は以上の通りです。

## PS版TOP5

| 順位 | タイトル | ポイント | 発売日 |
|---|---|---|---|
| 1 | サムライスピリッツ剣客指南パック | 563P | '97.3.26発売 |
| 2 | サムライスピリッツ天草降臨スペシャル | 521P | '97.12.25発売 |
| 3 | マジカルドロップⅢ | 242P | '97.10.31発売 |
| 4 | 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | 147P | '97.6.27発売 |
| 5 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 115P | '97.7.4発売 |

## SS版TOP5

| 順位 | タイトル | ポイント | 発売日 |
|---|---|---|---|
| 1 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | 625P | '97.3.26発売 |
| 2 | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 421P | '97.12.23発売 |
| 3 | サムライスピリッツ天草降臨 | 289P | '97.10.2発売 |
| 4 | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 160P | '96.12.31発売 |
| 5 | ティンクルスタースプライツ | 157P | '97.12.18発売 |



※各表のランキングは、北は北海道から南は九州まで、全国82店舗のご協力により、ネオジオフリーク編集部が独自に集計し、作成したものです。
各表内のポイント数によって、そのハードでの売り上げを比較することはできますが、3つの表のポイント数によって、各ハードのソフト売り上げを相対的に比較することはできません。

# 月間 NEO・GEOソフト 読者人気ベスト 10!

NF BEST 10!

## 『月華の剣士』ついに1位に!! 2位以下に差をつけて どうなる今後!?

ソフト人気ベスト10では毎月、ネオジオソフトの人気ランキングを大発表!! どんどん投票してお気に入りソフトのランクを上げよう！

## 今月のソフト人気ベスト10

| 順位(前回) | ゲーム名 | メーカー名 | ジャンル | ポイント |
|---|---|---|---|---|
| 1位(2) | ～幕末浪漫～ 月華の剣士 | SNK | 格闘アクション | 936P |
| 2位(1) | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | SNK | 格闘アクション | 680P |
| 3位(4) | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | SNK | 格闘アクション | 448P |
| 4位(3) | リアルバウト餓狼伝説 | SNK | 格闘アクション | 384P |
| 5位(6) | サムライスピリッツ 天草降臨 | SNK | 格闘アクション | 352P |
| 6位(5) | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | SNK | 格闘アクション | 184P |
| 7位(—) | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | SNK | 格闘アクション | 167P |
| 8位(8) | 真サムライスピリッツ | SNK | 格闘アクション | 161P |
| 8位(—) | リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS | SNK | 格闘アクション | 152P |
| 10位(—) | メタルスラッグ2 | SNK | アクションシューティング | 128P |

### 総評

今月は集計するのが大変なくらい、おハガキがいーっぱい届きました！ ポイント数を見ていただければ分かるように、いつもより大幅に増えています。アツイぞみんな！ 本当に、いつもありがとうございます。

そして今月の1位は、何と『月華の剣士』が獲得いたしました！ ポイント数も2位の『KOF'97』を約1.3倍上まわっていますし、文句のつけようもありません。これもファンのみなさんの応援の成果ですねぇ。しかし『KOF』『餓狼』の人気もあなどれないので、次号以降どうなっていくかが気になるところです。ファンの人は、さらなる応援を！

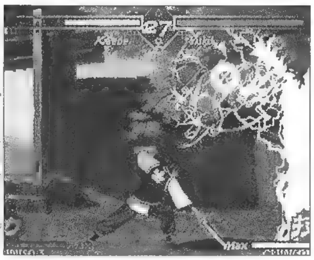
『KOF'97』は前述の通り、惜しくも2位にダウン。でもまだまだ人気は高いので、逆転劇もあり得るかも？

3、4位と5、6位もそれぞれが入れ替わり、『RBSP』『天サム』が1ランクアップ、『RB』『KOF'96』が1ランクダウンしています。このあたりはもうすっかりベスト10の常連ですね。新作も増えていますが、人気をキープしてもらいたいものです。

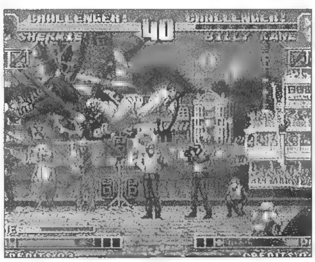
その新作『RB2』は9位に、10位には『メタルスラッグ2』が初登場しました！ 注目の餓狼シリーズ最新作『RB2』と、プレイしやすくて楽しめる『メタスラ2』、これからも票が伸びそうで期待しています。

累計では、『ブレイジングスター』が初登場で41位にランクインしました。月間ベスト10では惜しくも毎回ランク外なのですが、着実に票を伸ばしています。

他の作品も、ランク外だからとあきらめないで、好きなゲームがあったらどんどん投票してくださいね。



ついにトップの座に輝いた『月華』。楓人気がすごいのだ



惜しくもランクダウンの『KOF'97』。今後はどうなる!?

※この順位はNEO・GEOソフトの読者人気投票を順位ごとに加点し、ネオジオフリーク編集部にて集計したものです。

## 【読者の一言】

〈〜幕末浪漫〜月華の剣士〉

CD版が出て（＝嘉神が使えるようになって）ますますハマってます。相変わらず連殺斬と弾きが好きですが、嘉神さんのおかげで昇華も好きになりました。ハイパー嘉神の昇華減りすぎ…。
●PN／鳳凌葵（千葉県）

やっぱり「力」と「技」がいい。特に「力」の昇華の一発逆転を狙えるところが最高です。
●辻克彦さん（三重県）

楓が好きだから♡　毎朝みそ汁作ってくれー♡　ってくらい好き♡
●PN／春雨マナ（富山県）

〈サムライスピリッツ天草降臨〉

文句なしにトップ！　柳生十兵衛様が、パワーUPした心眼刀をひっさげてふっかぁーつ！　ゲーセンで見た時にゃあもう感動してハナヂ出るとこだったっスよ。ちなみに十兵衛は羅刹の白装束ヴァージョンのみ！　修羅なんぞはうっかり八兵衛、どん兵衛で充分。侍魂は許せない！　十兵衛様のいないサムスピなんざサムスピに非ず！　真の侍は十兵衛様のみ!!
●PN／間・M・健二（富山県）

最近対戦台がなくなって悲しいけど、CPU戦、対戦ともにすごく楽しめるゲームだと思います。タイムアタックも結構好き。
●PN／如月海（兵庫県）

〈リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS〉

大好きな餓狼シリーズ最新作だし。キライなキャラはほとんどといっていいほどいない！　秦兄弟が出ているシリーズだから♡　崇秀の新技の「竜灯掌」でダメージを受けても、ほほえましくなっちゃう♡　カワイイ♡　お兄ちゃん（崇雷）もカッコイイ&カワイイ♡　餓狼シリーズは私にとってコマンドも入れやすい。KOFやサムスピに比べて遊びやすい♡　秦兄弟とテリーのED見ました。カッコイイ&カワイイ♡
●PN／海野海月（千葉県）

## お便り募集

このコーナーは皆さんの投票が命♡　アーケード、家庭用を問わず、好きなネオジオタイトルと、好きじゃないネオジオタイトルをそれぞれ5つ書いて、ネオジオフリーク編集部まで送ってね。

ゲームについてのコメントも募集中！　熱いご意見待ってまーす♡

〈宛先〉
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「ソフト人気ベスト10」係

## 月間NEO・GEOソフト 読者人気ワースト10

禁断のワーストランキングの発表だ！　勇気ある投票待ってます!!

NF WORST 10!

### 今月のソフト人気ワースト10

| 順位（前回） | ゲーム名 | メーカー名 | ジャンル | ポイント |
|---|---|---|---|---|
| 1位（5） | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | SNK | 格闘アクション | 172P |
| 2位（1） | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | SNK | 格闘アクション | 156P |
| 3位（2） | サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 | SNK | 格闘アクション | 140P |
| 4位（4） | 餓狼伝説3 | SNK | 格闘アクション | 124P |
| 5位（3） | ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 | SNK | 格闘アクション | 80P |
| 5位（10） | 龍虎の拳2 | SNK | 格闘アクション | 80P |
| 7位（7） | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | SNK | 格闘アクション | 71P |
| 8位（6） | 真サムライスピリッツ | SNK | 格闘アクション | 55P |
| 8位（—） | ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | SNK | 格闘アクション | 55P |
| 10位（—） | 餓狼伝説 | SNK | 格闘アクション | 54P |

このコーナーの存在についてさまざまな意見が寄せられております読者人気ワースト10。まさに禁断（笑）のコーナーではありますが、みなさまの勇気ある一票をお待ちしています

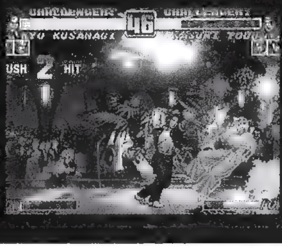
### 【読者の一言】

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〉

主人公って、誰にでも使いやすいキャラのことですよね（笑）。主人公のくせに、プレイヤーを選ぶなーッ（泣）！　って、草薙のことなんですが。あそこまで「初心者お断り」になられると、なぁ。
●PN／如月海（兵庫県）

〈ザ・キング・オブ・ファイターズ'95〉

『KOF』シリーズはここでストーリーを間違えたと思う。『KOF』とは、SNKヒーローたちの格闘大会がウリなのでは？　ならば、餓狼や龍虎の英雄が、影の薄くなるストーリーは不要のはず。
●PN／門崎涼（広島県）




必殺技がすっかり変わってしまった草薙京…。慣れるまでが大変なんだよねぇ

## 累計ソフト人気ベスト50

| 順位（前回） | タイトル | ポイント |
|---|---|---|
| 1位（1） | ザ・キング・オブ・ファイターズ'96 | 5,617P |
| 2位（2） | ザ・キング・オブ・ファイターズ'95 | 5,590P |
| 3位（3） | リアルバウト餓狼伝説 | 4,702P |
| 4位（5） | リアルバウト餓狼伝説スペシャル | 3,948P |
| 5位（4） | サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣 | 3,786P |
| 6位（7） | ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | 3,468P |
| 7位（6） | サムライスピリッツ 天草降臨 | 3,341P |
| 8位（8） | 真サムライスピリッツ | 2,672P |
| 9位（9） | ザ・キング・オブ・ファイターズ'94 | 2,101P |
| 10位（16） | 〜幕末浪漫〜月華の剣士 | 1,925P |
| 11位（10） | 餓狼伝説スペシャル | 1,496P |
| 12位（11） | 餓狼伝説3 | 1,461P |
| 13位（12） | 風雲スーパータッグバトル | 1,429P |
| 14位（13） | 真説サムライスピリッツ武士道烈伝 | 1,381P |
| 15位（14） | サムライスピリッツ | 1,195P |
| 16位（15） | ART OF FIGHTING 龍虎の拳 外伝 | 1,187P |
| 17位（17） | 天外魔境真伝 | 851P |
| 18位（19） | メタルスラッグ | 651P |
| 19位（18） | パルスター | 645P |
| 20位（20） | 龍虎の拳2 | 604P |
| 21位（21） | わくわく7 | 530P |
| 22位（22） | NINJA MASTER'S | 479P |
| 23位（24） | マジカルドロップIII | 475P |
| 24位（25） | 侍魂〜サムライスピリッツ〜 | 471P |
| 25位（23） | ワールドヒーローズパーフェクト | 459P |
| 26位（29） | 餓狼伝説2 | 386P |
| 27位（28） | ソニックウィングス3 | 381P |
| 28位（26） | パズルボブル | 358P |
| 29位（27） | マジカルドロップ2 | 347P |
| 30位（35） | ティンクルスタースプライツ | 309P |
| 31位（30） | ビューポイント | 304P |
| 32位（31） | BREAKERS | 299P |
| 33位（32） | ギャラクシーファイト | 280P |
| 34位（34） | アイドル麻雀 ファイナルロマンス2 | 275P |
| 35位（36） | KOF'96 NEO・GEO Collection | 270P |
| 36位（33） | ステークスウィナー | 248P |
| 37位（37） | 超人学園ゴウカイザー | 177P |
| 38位（38） | ソニックウィングス2 | 172P |
| 39位（39） | 神皇拳 | 153P |
| 40位（—） | リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS | 152P |
| 41位（—） | ブレイジングスター | 149P |
| 42位（40） | ステークスウィナー2 | 145P |
| 43位（—） | メタルスラッグ2 | 128P |
| 44位（41） | 風雲黙示録 | 114P |
| 45位（44） | マネーアイドルエクスチェンジャー | 104P |
| 46位（42） | ファイターズヒストリーダイナマイト | 98P |
| 47位（43） | 龍虎の拳 | 91P |
| 48位（49） | 餓狼伝説 | 85P |
| 49位（45） | ダブルドラゴン | 84P |
| 49位（46） | ワールドヒーローズ2 | 84P |

# ネオジオトピックス

ラジオ番組

## 大好評『ネオ・ラ・ジオ』リニューアルして再登場!!

毎日放送ラジオで大好評放送中のラジオ番組『SNK一撃！ ネオ・ラ・ジオ』が、今春リニューアルしたぞ！

『ネオ・ラ・ジオ』は、北野誠、長与千種、そして新パーソナリティの佐藤仁美が繰り広げる爆笑トークがウリ。SNK最新情報の他、お笑いや流行、女子プロレスなど、内容はかなり幅広いぞ。

コーナーも一新し、生まれ変わった『ネオ・ラ・ジオ』を、これからも応援しよう！

このたびのリニューアルにあたって、パーソナリティの方々にコメントをいただいてきたぞ。要チェックだ！

北野「基本的に僕と長与は同じなので、あまり変わらないですよ。コーナーもタイトルがちょっと変わっただけやし（笑）。番組をやってる間に、新しく加わった仁美ちゃんの胸が大きくなるのを期待してます（笑）」

長与「この番組は長寿番組ですよ。今までも長かったけど、これからもどんどん続けていきたいですね。新しい子が入ってきたので、今後が楽しみです。今までの子と全然タイプが違うので、絶対楽しくなりますよ」



ゲストと一緒ににっこり♡ 和気あいあいとしたいい雰囲気だ

佐藤「和気あいあいと、でも流されないようにがんばっていきたいです。この番組のように、みんなでしゃべりながら進めていくラジオ番組は、初体験なんですよ。すごく楽しいです。早くしゃべるタイミングをつかんで、もっと楽しみをつかみたいです」

そして、リニューアル第2回目の収録では、TVドラマ『ATHENA』の主役を演じる石橋けいと、主題歌を歌う石井ゆきがゲスト出演した。この2人にも、コメントをいただいてきたぞ。

石橋「緊張しましたけど、色々なお話ができて楽しかったです。ドラマの方もがんばりますので、見てください！」

石井「めちゃくちゃ緊張してうまくしゃべれなくて…。でもみなさんにお話していただいて、すごく楽しかったです。主題歌は春らしい感じの曲で、歌ってて楽しかったです。ぜひ聴いてください」

『ATHENA』は現在、東京、大阪、北海道地方で好評放映中。130Pでロケ地レポートをおこなっているので、そっちも見てね。

そしてさらに、石井ゆきが歌う『ATHENA』の主題歌『ラベンダー・ドリーム』のシングルCDが、iNOKS Recordsから5月20日に発売されるぞ！ ドラマを見ていてファンになった人は、この機会にぜひじっくり聴いてみよう！ なお『ATHENA』第7話（東京では5月18日放送）に、石井ゆきが出演している。しっかりチェックしてね♡

## 『RB2』ラジオドラマ出演声優インタビュー

『子安・氷上のゲムドラナイト』にて、大好評放送中の『RB2』のラジオドラマ、ちゃんと聴いてるかな？

このドラマに出演している声優6人に、コメントをいただいてきたぞ。『RB2』ファンは注目だ!!



リック役の山口さん。好青年♡

橋本さとし「テリーはずっと突っ走ってるという感じですが、ナーバスな部分も出せました。僕もこれからも、テリーに追いつき、追い越せという感じで頑張っていきたいです。聴いて欲しい部分は『麺町ィー！』ですかね（笑）。演ってて一番うれしかったです（笑）。あとは、テリーが心の中にしまってた部分をぽろっと出すシーンがあるので、じっくり聴いてください」

金月真美「台本を見た時に、香緋って想像していたより面倒見がいい娘なんだなって思いました。実際にブース内を動きまわりながら録ったんですが、動くのが好きなので、わくわくしながら演ってました（笑）。ドラマを聴いて、彼女のまっすぐなところを感じてください。ゲームをプレイする時に、キャラに厚みがでてていいと思います。それと、次回予告には命かけました（笑）。聴いてください！」

タニー山口「普段は舞台中心で、こういったドラマの収録は初めてなので、すごく緊張していました。最初、リックの声優のお話をいただいた時に、ゲームの声も初めてでしたし『僕でいいのかな』って思ったんですよ。でも、僕ができることはやりつくしました。どうかリックを可愛がってやってください」



ボブ役の森川さん。美声なのだ

生駒治美「今回はマリーの仕事がらみの話で、普段のマリーそのままでした。テリーとラブラブなシーンがあるかなって思ったんですが、何もなかったです（笑）。ストーリーはシリアスですが、次回予告では変なことをいっぱいしています（笑）。

『裏ドラ』は、出る予定じゃなかったのに、突然原稿を渡されて…。CDも聴いてください！」

森川智之「出番はちょっとしかないんですが、餓狼シリーズは長いこと関わっている作品なので、楽しかったです。でも、こうやって出演者がまとまって集まるのは初めてなので、新鮮な感じでした。

ゲームだけではみなさんの生の声を聞く機会が少ないんですが、今回はラジオドラマなので、リアルタイムな感想をもらえると嬉しいです」

曽木亜古弥「ナレーションを読んだんですが、一人で台本を読むだけなので、難しかったです。ナレーションなのについ舞になってしまいそうで、〝出てくんなよ舞〟と思いながら読みました（笑）。

あとは、香緋の台詞に『舞さん実はダイコン足』っていうのがあるんですが、これは舞と香緋の関係の、今後の伏線となるでしょう（笑）」

このラジオドラマは、CD化が決定している。詳しくは、140Pを参照してね。



おなじみ声優陣&初出演の金月さん。笑顔がイイね！

CD

## テリー&香緋の初挑戦！強い格闘家は歌もイケる!?

今月発売される『RB2』アレンジサウンドトラックス。このCDで、何とテリー役の橋本さとしと香緋役の金月真美が歌を歌っているのだ。2人ともすでにCDを何枚か出

しているが、SNKキャラとして歌うのはこれが初めて。
今回は、収録後の2人にインタビューしてきたぞ！
ちなみに、CDに関しての詳細は140Pで紹介しているので、そちらを参照してね。

――収録の感想を聞かせてください。

橋本「収録前から、めちゃくちゃカッコよくなる予感がありました。テリーの歌は今回が初めてですが、今までためこんだパワーをこの1曲に集中させています。テリーのかっこいい部分をいやというほど見せつけたいですね（笑）」

金月「難しい歌でした。今回の歌は明るい曲で、静かな曲を歌う機会が多かった私にとっては新たな挑戦でしたね」

――橋本さんは作詞もなさっていますが、どうでしたか？

橋本「1行1行にかなり時間をかけて、気遣って作りました。テリーと自分が共作した詞だと思っています。自分の気持ちと、彼に共感できる部分を詞に表しました。テーマは強さ、優しさ、孤独感です」

――歌詞の中で、気に入っている部分はありますか？

橋本「サビの部分ですね。テリーと自分からのメッセージを含んでいますので」

金月「私もサビの部分です。そうだよね、って思って、納得して歌いました」

――どういう時にこの曲を聴いて欲しいですか？

橋本「車に乗ってる時（笑）。西海岸の青い空とか、どこまでも続く道路とかを思い浮かべながら聴いて欲しいです」

金月「すごくキャラをイメージしてる曲だと思うので、ゲームしたあとに聴いたり、その逆でゲームする前に聴いて、香緋ってこんな娘なんだなって思ってもらえるといい感じだと思います」

――ファンの方にメッセージをお願いします。

橋本「末長くテリーをよろしく！　この曲を『待ってました』と思ってる人も多いと思うけど、その人たちには『お待たせ！』といいたいですね。いろんなシチュエーションで聴いて、この曲を聴いたらその時の状況を思い出してくれるようになって欲しい。僕にとっては大切な曲なので、みんなにとってもそうなってくれると嬉しいです」

金月「ゲームする時には、他の強い男性キャラとかを選ばずに、私のキャラを選んでくださいね（笑）」



笑顔が可愛い金月さん。もちろん歌も超かわいいぞ！



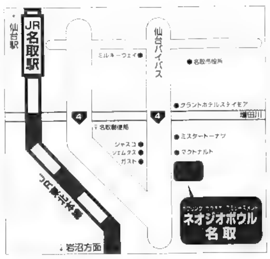
この曲の演奏は、橋本さんのバックバンドのメンバーなのだ！

アミューズメント

## ネオジオボウル名取店にハイパービリヤード登場

ハイパーボウリングでおなじみのネオジオボウルの6店舗目が、4月24日（金）宮城県名取市にオープンしたぞ。
この名取店は「ネオジオボウル」をはじめ、カラオケの「ネオステージ」や「カフェテリア」、最新アミューズメントスペースなども備えており、幅広い遊びを追求できるボウリング場併設型アミューズメント施設なのだ。そしてなんといっても今回の目玉は、ネオジオボウル初の最先端ビリヤード台「ハイパービリヤード」の導入だ。
ハイパービリヤードとは、暗闇で光るレーンとピン、レーザーを駆使したライティング効果などの演出が好評のハイパーボウリング同様、ブラックライトに反応してボールとビリヤード台が鮮やかに光り、幻想的な雰囲気で楽しめる超空間のビリヤードなのだ。
ハイパービリヤードは、今後も千葉浜野店（千葉県）、福井店（福井県）などにも導入予定。ぜひ一度足を運んで、この新感覚のアミューズメントを体験して欲しい。

『ネオジオボウル名取店』
所在地：宮城県名取市飯野坂字土城堀143
TEL：0120-833-390
施設内容：ネオジオランド（ゲーム機約100台）／ネオジオボウル（30レーン）／ゲームスペース（ゲーム機約70台）／カフェテリア／ネオ・ステージ（18室）／ハイパービリヤード（8台）
最寄り駅：JR名取駅より車で3分、徒歩20分




## 今月のねおちゅぴ

この日の収録にはおなじみ八神庵役の安井邦彦さんが、久し振りにゲストとして登場。
初めはちょっと緊張ぎみの安井さんも、生駒＆神谷にツっこまれながら、ハガキのコーナーではいつもの盛り上がりを見せてくれた。
さらにここで、いきなり電話のコーナーに突入！　しかも電話の相手はリスナーではなく、なんと草薙京役の野中政宏さんだったのだ。
思いがけずKOFきっての人気キャラ声優2人の声がそろって、スタジオ内は爆笑のうずに巻きこまれていた。2人とも次の日にはDJステーションの収録を控えていたとあって、いいウォーミングアップになったに違いない。
ちなみに、この『ねおちゅぴDJステーション』の収録模様は、本誌の132Pでじっくりと楽しんでね。
ねおちゅぴへのハガキの宛先
〒552-850-
ラジオ大阪
『ねおちゅぴ』NF係



収録後の帰り道♡　仲よし3人組みって感じかな？

### 今月のハガキ♡

アーレー！　飛ばされるぅー。（神谷）



木村豊さん（栃木県）

おしとやかな生駒のイメージはどこへいったの？（生駒）

## リョウの朝ごはん

★遊び心はセンスだと思う。★
BY 日向星花（手紙ありがとう!!）
ネグセはシャンプーしろ……






〈SNKラジオ放送日時〉「ねおちゅぴ」ラジオ大阪・日曜23：30～24：00／ラジオ日本・土曜24：02～24：30／東海ラジオ・日曜23：00～23：30『SNK一撃！ネオ・ラ・ジオ』毎日放送ラジオ・土曜24：05～25：00
※先月号の『ねおちゅぴ』東海ラジオの放送日時が誤っておりました。ご迷惑をおかけしたこと、深くお詫び申しあげます。

# 格ゲー館

講師：ジェイケイ
修羅騎士 鷹
蒼炎闘士ゆーち
DSP-たろりん
モリスケ

今回の格ゲー館では、『RB2』の代表的なシステム、"避け攻撃"の利用法を紹介。
久し振りに『最強キャラを使え！』も復活だ！

RB2 THE NEWCOMERS ™

## 避け攻撃を使いこなそう!

ラインバトルと並ぶ餓狼伝説シリーズの代名詞的システム"避け攻撃"。コマンドが変更されて使いやすくなった『RB2』では、この技を使いこなせるかどうかが勝負のカギを握っているぞ。

攻略・解析／ジェイケイ

### 避け攻撃とは？

コマンドは全キャラ共通でレバー←or→orニュートラル＋AB同時押し。出した瞬間から攻撃判定発生までは、上半身が無敵状態になっているぞ（出が遅い避け攻撃ほど無敵時間が長いことになる）。

キャンセルがきくので、地上でヒットした時は必殺技などにつなぐことができる。のけ反り時間は、ボブ、ホンフゥ、秦兄弟、ローレンスは弱攻撃のそれと同じ、その他のキャラは強攻撃と同じだ。

### ●使い方その1 ～対空～

ひとくちに対空といっても、使い方は2通りある。それぞれ説明していこう。

まずは、引きつけてから出し、上半身の無敵でジャンプ攻撃をかわし、着地のスキにヒットさせる方法。

一部のジャンプ攻撃以外は一方的に返せるうえ、地上でヒットするので連続技につなげられるぞ。しかも間合いが近いことが多いので、至近距離限定の強力な連続技も狙えるのだ。

一部のジャンプ攻撃とは、避け攻撃の弱点である下半身に当てられる技のこと（該当技は別表を参照）。これを出されると一方的に負けてしまうので注意しよう。

ただし、出の早い避け攻撃だとこの方法はやりにくい。ジャンプ攻撃を避け切るのが難しいからだ。ジャンプ攻撃を引きつけにくい大型キャラの場合はなおさら。しゃがみ状態で限界まで引きつけ、立つと同時に避け攻撃を出せばできないこともないけどね。

次は、引きつけすぎずに出して空中で落とす方法。ほとんどの場合は相打ちになってしまうのだが（ジャンプ攻撃を避け切れないため）、一方的につぶされることはまずないし、どんなジャンプ攻撃に対しても通用する。体力勝ちしている時や、ペースをつかみたい時などに役立つぞ。ただし、避け攻撃の攻撃位置が低すぎる双角は使えない。



下半身に当てられないジャンプ攻撃は、避け攻撃の前には無力




しかも、地上でヒットするので連続技につなげられる。痛いぞ

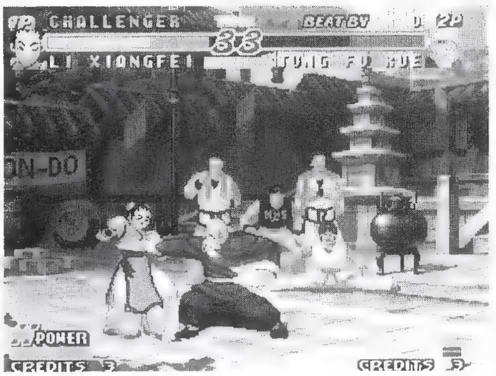
### ●使い方その2 ～対地～

地上技のほとんどは攻撃持続時間が短いので、避け攻撃を合わせれば一方的に勝てる（無敵時間中に避け切れる）ことが多い。ジャンプ攻撃をガードしたあと、対メインライン攻撃を食らったあと、突進技をガードされたあとなどの、近距離かつこちらが若干不利な状況で使うと効果的だ。

### 避け攻撃の下半身に当てられる技

| キャラ名 | 技　名 |
|---|---|
| 香緋 | 斜めB |
| テリー | 斜め通常B |
| アンディ | B、幻影不知火 |
| 舞 | B、ムササビの舞 |
| 双角 | 斜めB、通常C |
| ボブ | 垂直C、↓＋B |
| マリー | 小B |
| フランコ | 小C |
| 山崎 | B |
| 崇秀 | 小C、帝王漏尽拳 |
| 崇雷 | C |
| ダック | 小B、斜めC |
| キム | 飛翔脚、鳳凰天舞脚 |
| ビリー | 斜めA、垂直小C、斜め通常C |
| チン | ホエホエ弾 |
| タン | A、斜めB、斜めC |
| ローレンス | 小B、斜め通常B |

※小…小ジャンプ、通常…通常ジャンプ、斜め…斜めジャンプ、垂直…垂直ジャンプ。特に指定のないものはどのジャンプでもOK。名前のないキャラは該当する技なし。（編集部調べ）



イヤ～ンなダッシュ攻撃には避け攻撃を合わせてみるといいぞ

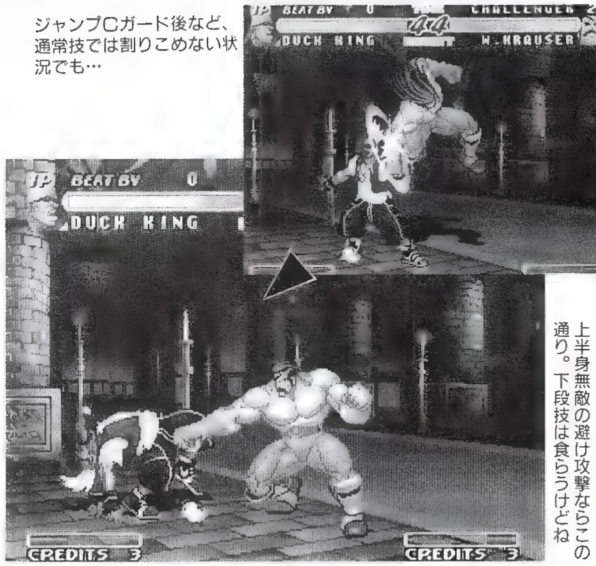
ただし、下段技を出されるとあっさりつぶされるし、しゃがみAで避け攻撃をつぶせるボブ、崇秀、キム、ビリー、チンにはあまり意味がない。

リーチが長めの避け攻撃なら、少し離れた間合いでの牽制技に合わせるのも有効。リーチの長い立ちBや立ちC、ダッシュ攻撃などが狙い目だ。

もちろん、突進技を返すのに使うこともできる。ただし、突進技は攻撃持続時間の長いものが多いので、できる限り引きつけてから出すようにすること（特に避け攻撃の出が早いキャラ）。また、低い位置まで攻撃判定がある斬影拳、帝王神足拳、バロムパンチなどは返せないので注意。

ちなみに、ローレンスの避け攻撃は下半身の食らい判定が大きく設定されているので、他のキャラが避けられる技でも避けられない場合がある。

ジャンプCガード後など、通常技では割りこめない状況でも…



上半身無敵の避け攻撃ならこの通り。下段技は食らうけどね

# 修羅騎士 タカの本番勝負

新装開店11回目

## お題：『RB2』②＋新作ゲーム

修羅騎士 鷹＆愉快な仲間たち

編：『RB2』の隠れキャラはPS版『RB餓狼DM』の主人公、アルフレッドだったね。闘ってみてどうだった？

鷹：まぁ、CPUっすから適当なパターンを作れば結構ラクに倒すことはできるんじゃないんですかね。技自体は強いので、人間が使うとなるとイケると思うよ。対空技も無敵っぽいし、突進技もスキが小さいなど、強い部分が見当たるからね。

編：結局MVSやロムじゃ使えないみたいだけど…。

鷹：そうみたいですね。

編：話は変わるけど、編集部の中では『侍魂（ポリサム）』がう～ん…て感じだったね。今後どうなるんだろう、64。『餓狼』『KOF』の3D格闘ゲームって出るのかな？

鷹：まぁ、出ないとはいい切れないと思うんですけど…。とりあえず出るんなら、様子見で『サムライ』の続編とか『餓狼』辺りなんですかね？ つーか発売するんですかね？ 森さん！（森：えっ、えっ!? どうだろ？）

編：それはともかく、じゃ次。ゲームショウで『KOF'98』のCMしてたね。次回はこうなって欲しいっていう希望はある？

鷹：まず、俺ってゲームショウいってないっす（笑）。まぁいいや。

次回作の期待は色々ありますよ、システムのことやキャラのことなど。全体的なイメージは今までと変わらなくていいと思います（変わったら困る）。でも、コマンド投げや、バックジャンプ（空中ガード）って強すぎだったと思うんだけど…。その辺のバランスをちっと考えて欲しいと思いました。まぁ他にも細かくいえばたくさんあるけど、切りがないからこの辺で。

キャラの方ですけど（ジェイケイ登場）…。

ジェイケイ：聞いてくれよぉ、双角、影二、不破刃の『和風チーム』とか出してくんねーかなぁ？

鷹：ふーん（ジェイケイは悲しそうに去っていく）。あっ、キャラですね。キャラって創るの難しいと思いますが、新キャラや新技は楽しみだから、色々出して欲しいですね。もちろんジェイケイ発言のようなチームなんかがあってもいいと思うしね（マニアにはたまらんでしょう）。あっ、いっそのこと俺たちが土下座して、新キャラや新技を創らせてもらおうか!?（ウソ）

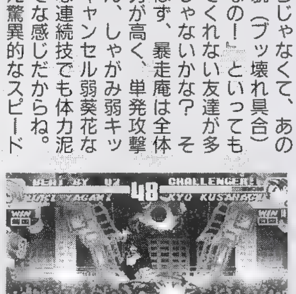
## 最強キャラを使え!



今宵は記憶に新しい『KOF'97』から暴走庵の登場だー！『強いからじゃなくて、あのイカス風貌（ブッ壊れ具合）が大好きなの！』といっても取り合ってくれない友達が多かったんじゃないかな？ それもそのはず、暴走庵は全体的に攻撃力が高く、単発攻撃はもちろん、しゃがみ弱キック×2→キャンセル弱葵花などお手軽な連続技でも体力泥棒万歳ってな感じだからね。

そのうえ驚異的なスピードから投げを狙われたり、小ジャンプから判定の強い跳びこみDを繰り返されたら対戦相手はすぐ昇天ってなもんだ。ハッキリいって初心者がかなり適当に闘っても（適当具合が強いという声もあるが）かなりの確率で勝てる、誰が見ても"オーマイガッー"なキャラなのである。もう、ヤリ過ぎはお兄さんがメッよ♡

（蒼炎闘士ゆーち）



地獄の断頭台よろしく、小ジャンプ強キック！ 暴走もほどほどにね♡

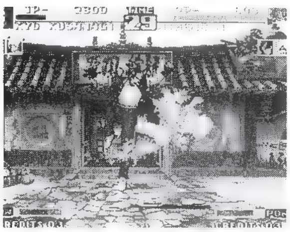
## 格ゲー目安箱 NF攻略陣が質問に答える！

Q.『KOF'95』では闇払いも鬼焼きも出せるのに、『KOF'94』では技が出ません。なにかコツがあるのですか？
●PN／流鏑馬綾子(静岡県)

A.『'95』で鬼焼きが出せるのなら、→↓↘コマンドの入力はできているってことだよね。それなのに『'94』で鬼焼きが出せないということには、実はしっかりした理由があるんです。『'94』で鬼焼きを出すには、→↓↘と入力したあとにレバーをニュートラルに戻してからボタンを押さなければならない、という特殊な受けつけになっている。つまり、レバーを↘に入れっぱなしにしたままでボタンを押しても出ないってコト。この特殊な受けつけは鬼焼きだけに限らず、→↓↘コマンドと←↓↙コマンドの必殺技にも影響しているゾ。

ちなみにリョウの虎砲など一部の必殺技は→↓↘コマンドに関わらずニュートラルにしなくても出ます。

（モリスケ）


ニュートラルに戻してからボタンをポン。これで出まぁす

 ※今回、伝説の10割、ゲーム万華鏡はお休みです。

## コンシューマーハイスコアコーナー

# CLUB HOUSE/HI-SCORE

# クラブ・ハウスコア

## 第6回ポイントランキング今号より集計開始！

### 目指せ頂点!! ハイスコアラーたちの熱い稼ぎの宴

今回からついに第6回ポイントランキングの集計開始です！ 出だしからアツイ投稿をたくさんいただきまして、担当も喜んでおります。

第6回の集計結果発表は、11月号になります。5ヵ月後に笑っているのは誰なのでしょうか？ 我こそは、と思う方は、どしどし投稿してください！ お待ちしています♡

今月は、移植ソフトでの投稿が目立ちました。他機種のユーザーの方も、こんなにたくさんNFを買ってくれているんだなぁ、とちょっぴり感激。最近は移植ソフトの情報も多くなっているし、本家ネオジオユーザーはもちろん、これからもよろしくお願いしますね。

そして今月から、話題の新作『RB2』の募集を開始します！ 募集内容は、いつも通りの各キャラ対CPU戦です。詳しくは、募集要項を参照してください。

募集要項補足ですが、SS、PS版での必殺技ボタンは使用可とします。すべて機種別で集計しているので、NG版との差も出ませんからね。

『マジドロIII』は、キャラを問わず、モード別トップスコアのみの掲載となります。

他にも何か質問がありましたら、できるだけここでお答えしていきます。

ご意見、ご希望もお待ちしています！

### 今月のハイスコアラー攻略法 高得点への道

**真説サムライスピリッツ武士道烈伝(PS)**
**(ナコルル・邪天降臨之章)**

パーティーは、最初から最後まで弧月斬が強い覇王丸と、強力な奥義を覚えるリムルルがGOOD。ナコルル一人で戦うボス以外では、ナコルルをすべて戦闘不能にさせておけば、低レベルで進める。

逆さ江戸城までは覇王丸一人に頼って進んでいく。

そのあと、枯華院でリムルルがコンル シラルを覚えたら、リムルルの出番となる。ザコ戦ではコンル シラルを連発。ほとんどのザコがこれでボロボロ。さらにウプンオプを覚えると、もっと楽になる。

ナコルル一人のボス戦は、カムイの森と伊勢のイベント。後者はかなりキツい。とりあえず防御で耐えて、怒りMAXになってから奥義連発で倒す。この2つの戦いだけなら、LV9で天草までいける。道中で手に入るステータスUPアイテムは、すべてナコルルに使っておくこと。

天草戦では、攻撃力アップの効果があるアクセサリーを2つ装備。そして開幕で迅速の巻き物を使う。すると、天草が1回攻撃する間に、ナコルルは2回動けるので、回復・攻撃がスムーズにおこなえる。回復には万能薬を使う。攻撃は秘奥義連発。

これでLV14になってクリア。これ以下はありえない。

●リムラーなパリオ・埼玉県

**真説サムライスピリッツ武士道烈伝(PS)**
**(橘右京・邪天降臨之章)**

回復係のナコルル、秘奥義係の覇王丸に加え、朧刀系奥義が強くてボス戦でも強い右京でパーティーを組む。

まず、江戸南町で魔界石を倒したあと、煙幕を買えるだけ買う。これで、ザコからすべて逃げながら久留須島まで進める。

ここから先のすべてのボス戦（幻庵～牛若姫）では、右京を死なせてから、他のキャラで倒す。こうすれば右京に経験値が入らないので、低レベルを保てる。あとは別府でまた煙幕を買い、天草城まで一直線である。

ボス戦では、怒りMAXになるまで防御して、秘奥義を連発する。天草戦では運が悪いと一発でやられるので、防御しつつ朧刀・一光を連発するしかない。途中の宝箱に入っている地龍の草履と、わずかな資金で買えた防具を必ず装備しよう。

●Y・T・長屋♥・広島県

**ティンクルスタースプライツ**
**(メヴィウス)**

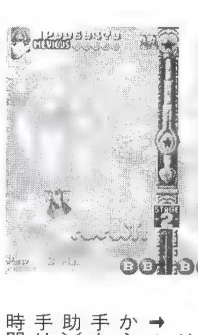
8連続（以上）パーフェクトのボーナス点で稼ぐ。連続パーフェクトを狙っている時は、ライフが残っているならば絶対にボムは使わない。

連続パーフェクトが途切れたら、相手の攻撃ザコを誘導し、連爆数のボーナスで稼ぐ。また、相手を早く倒してしまわないよう、ため撃ちのレベル2以上は使わないように。

基本的にメモリー女王戦が一番稼げるが、残機を残して倒してしまわないように注意する。勝利ボーナスは多くても5～6万点なので、クリアにはこだわらなくてよい。

処理落ち時の急激なゲームスピードのアップ・ダウン、消える攻撃ザコは、認識力を拡大して見切る。

●SQG・埼玉県



連続でパーフェクトを取る。敵編隊別にパターンを作ろう

**～幕末浪漫～月華の剣士**
**(玄武の翁)**

ジャンプB↓A・A・B・→+Bを当てたあと、その場からA・A・B・→+Bで相手を気絶させ、亀笠・C（福助）を当て続ける。すると相手は気絶から回復しないので、時間切れ直前に超奥義。

あとは、なるべく最終戦までねばること。

●M,Y-剣魂・千葉県



福助連発で鬼のように稼げるぞ。自分も回復して引き分けを狙え

### 第6回クラブ・ハウスコア ポイントランキング

| | | |
|---|---|---|
| 1位 | M,Y-剣魂・千葉県 | 235Pts. |
| 2位 | 人間の魂・岡山県 | 70Pts. |
| 3位 | 花蝶風月・大分県 | 66Pts. |
| 4位 | 達也と直也・新潟県 | 50Pts. |
| 5位 | 未確認飛行NIM・大分県 | |
| | うしくん隊長・北海道 | 34Pts. |
| 7位 | 大日本リーゼン党・兵庫県 | 30Pts. |
| 8位 | Y・K・千葉県 | |
| | 紅陣・千葉県 | |
| | リムラーなパリオ・埼玉県 | |
| | Y・T・長屋♥・広島県 | |
| | ハンター改・東京都 | |
| | SQG・埼玉県 | 21Pts. |

※ポイントはスコアの順位などに応じて、編集部で集計しています。

# ▶クラブ・ハウスコア

### 真説サムライスピリッツ武士道烈伝

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| ガルフォード（邪天降臨之章） | M,Y－剣魂・千葉県 | 37 | ALL |
| 牙神幻十郎（邪天降臨之章） | M,Y－剣魂・千葉県 | 37 | ALL |
| ナコルル（邪天降臨之章） | M,Y－剣魂・千葉県 | 39 | ALL |
| 覇王丸（邪天降臨之章） | 橘ウキョ〜・長野県 | 39 | ALL |

### 真説サムライスピリッツ武士道烈伝（SS）

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| 覇王丸（邪天降臨之章） | 達也と直也・新潟県 | 15 | ALL |
| ガルフォード（邪天降臨之章） | 達也と直也・新潟県 | 15 | ALL |
| ナコルル（邪天降臨之章） | 達也と直也・新潟県 | 15 | ALL |
| 覇王丸（妖花慟哭之章） | 紅陣・千葉県 | 38 | ALL |

### 真説サムライスピリッツ武士道烈伝（PS）

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| ナコルル（邪天降臨之章） | リムラーなバリオ・埼玉県 | 14 | ALL |
| 橘　右京（邪天降臨之章） | Y・T・長屋♥・広島県 | 19 | ALL |

### マジカルドロップIII　とれたて増刊号（SS）

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| ひたすらモード／ハイプリエステス | 未確認飛行NIM・大分県 | 51,525,452 | ALL |
| ストーリーモード（いきのこり）スコア／ワールド | 大日本リーゼン党・兵庫県 | 1,060,162 | 19人目 |
| ストーリーモード（いきのこり）人数／ムーン | 未確認飛行NIM・大分県 | 161,364 | 83人目 |

### マジカルドロップIII　よくばり特大号（PS）

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| ストーリーモード（いきのこり）ムーン | ハンター改・東京都 | 9,591,352 | 104人目 |

## クラブ・ハウスコア募集要項

●ノーコンティニューによる点数（クリアしなくても可）、またはクリアにかかった時間集計とします。乱入は無効。2P側からの開始はOKです。
●ハードはNEO・GEO、NEO・GEO CD（CDZ）、PS、SSのどれでも受けつけていますが、どれを使用したか、必ず明記してください。
●ハイスコア申請にあたっては、次の項目を明記してください。記入もれがある場合、スコアが無効になることがあります。スコアネーム（PN）を書かれていない場合は本名で掲載されることになりますので、ご了承ください。

①ゲームタイトル
②ハード
③スコア
④キャラクター名
⑤ランク
⑥面数（何人目までいったか）
⑦あなたの攻略法、スコア稼ぎのコツ
⑧住所、氏名、年齢、職業、電話番号、スコアネーム

●申請スコアの証拠として、キャラクター名とスコアが同一画面上にあるVTR（VHS）を同封してください。
●画像のひどいもの、オプション画面やゲーム内容の録画されていないものは集計できません。
●ゲームランク（レベル）は不問ですが、ラウンド数などは初期状態のままで。
●以下のゲームが対象となりますが、極端に申請の少ないタイトルに関しては、やむをえず集計を中止する場合がありますので、ご了承ください。ハードの表記のないものは、NGまたはNGCD版です。

①RB餓狼伝説2
②月華の剣士
③ブレイジングスター
④メタルスラッグ2
⑤K・O・F'97
⑥K・O・F'97（SS）
⑦RB餓狼伝説SP（SS）
⑧ティンクルスタースプライツ
⑨ティンクルスタースプライツ（SS）
⑩マジカルドロップIII（SS）
⑪マジカルドロップIII（PS）
⑫真説サムライスピリッツ武士道烈伝
⑬真説サムライスピリッツ武士道烈伝（SS）
⑭真説サムライスピリッツ武士道烈伝（PS）

また、この他のゲームでも、高スコアのものは対象になることがあります。
●締切りは5月末日、発表は8月号の誌上にて。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202　㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「クラブハウスコア」係

### 〜幕末浪漫〜月華の剣士

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| 玄武の翁（技） | M,Y－剣魂・千葉県 | 5,461,100 | ALL |
| 斬鉄（技） | M,Y－剣魂・千葉県 | 2,958,400 | ALL |
| 楓（技） | M,Y－剣魂・千葉県 | 2,647,400 | ALL |
| 直江示源（技） | M,Y－剣魂・千葉県 | 2,624,800 | ALL |
| 雪（技） | M,Y－剣魂・千葉県 | 2,609,700 | ALL |
| 暁　武蔵（技） | M,Y－剣魂・千葉県 | 2,504,500 | ALL |
| 鷲塚慶一郎（技） | M,Y－剣魂・千葉県 | 2,440,100 | ALL |
| 嘉神慎之介（技） | M,Y－剣魂・千葉県 | 2,418,800 | ALL |
| 李　烈火（技） | M,Y－剣魂・千葉県 | 2,371,800 | ALL |
| 一条あかり（技） | M,Y－剣魂・千葉県 | 2,277,400 | ALL |
| 御名方守矢（技） | M,Y－剣魂・千葉県 | 2,195,800 | ALL |
| 神崎十三（技） | M,Y－剣魂・千葉県 | 2,175,100 | ALL |
| 天野　漂（技） | M,Y－剣魂・千葉県 | 2,163,800 | ALL |
| 紫鏡（技） | M,Y－剣魂・千葉県 | 1,608,100 | ALL |
| タイムアタック／楓（力） | M,Y－剣魂・千葉県 | 39人斬り | — |

### THE KING OF FIGHTERS'97

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| 餓狼伝説チーム | 人間の魂・岡山県 | 885,200 | ALL |
| エディットチーム | 人間の魂・岡山県 | 876,200 | ALL |
| サイコソルジャーチーム | うしくん隊長・北海道 | 823,600 | ALL |
| 主人公チーム | うしくん隊長・北海道 | 802,000 | ALL |
| 三種の神器チーム | うしくん隊長・北海道 | 790,900 | ALL |
| 火気元気チーム | うしくん隊長・北海道 | 778,500 | ALL |
| 龍虎の拳チーム | うしくん隊長・北海道 | 776,600 | ALL |
| オロチチーム | 花蝶風月・大分県 | 750,600 | ALL |
| '97スペシャルチーム | 月を見るたび思い出せ・兵庫県 | 691,100 | ALL |
| 新女性格闘家チーム | 人間の魂・岡山県 | 685,200 | ALL |
| ニューフェイスチーム | うしくん隊長・北海道 | 651,000 | ALL |
| キムチーム | うしくん隊長・北海道 | 644,300 | ALL |
| 怒チーム | 月を見るたび思い出せ・兵庫県 | 632,400 | ALL |
| サバイバーモード（スコア）テリー・ボガード | Y・K・千葉県 | 1,261,500 | ALL |
| サバイバーモード（タイム）暴走レオナ | 人間の魂・岡山県 | 4'18"88 | ALL |

### リアルバウト餓狼伝説スペシャル

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| ホンフゥ | 花蝶風月・大分県 | 1,957,500 | ALL |
| ジョー・ヒガシ | 10－KEY・東京都 | 1,938,700 | ALL |
| 裏タン・フー・ルー | 人間の魂・岡山県 | 1,922,500 | ALL |
| 不知火　舞 | 花蝶風月・大分県 | 1,907,300 | ALL |
| テリー・ボガード | 花蝶風月・大分県 | 1,905,900 | ALL |
| 裏ビリー・カーン | 花蝶風月・大分県 | 1,904,900 | ALL |
| ビリー・カーン | 花蝶風月・大分県 | 1,901,200 | ALL |
| ブルー・マリー | 花蝶風月・大分県 | 1,897,100 | ALL |
| 山崎竜二 | 花蝶風月・大分県 | 1,894,300 | ALL |
| タン・フー・ルー | 花蝶風月・大分県 | 1,891,700 | ALL |
| 望月双角 | 人間の魂・岡山県 | 1,889,500 | ALL |
| 秦崇秀 | 人間の魂・岡山県 | 1,889,300 | ALL |
| 秦崇雷 | 人間の魂・岡山県 | 1,886,300 | ALL |
| アンディ・ボガード | 人間の魂・岡山県 | 1,885,200 | ALL |
| ボブ・ウィルソン | 人間の魂・岡山県 | 1,878,300 | ALL |
| ダック・キング | 人間の魂・岡山県 | 1,878,200 | ALL |
| 裏ブルー・マリー | 花蝶風月・大分県 | 1,876,700 | ALL |
| ギース・ハワード | 人間の魂・岡山県 | 1,866,600 | ALL |
| フランコ・バッシュ | 花蝶風月・大分県 | 1,841,800 | ALL |
| 裏アンディ・ボガード | 花蝶風月・大分県 | 1,840,900 | ALL |
| キム・カッファン | 花蝶風月・大分県 | 1,840,400 | ALL |
| ローレンス・ブラッド | 人間の魂・岡山県 | 1,822,500 | ALL |
| チン・シンザン | 人間の魂・岡山県 | 1,820,400 | ALL |
| ヴォルフガング・クラウザー | 人間の魂・岡山県 | 1,791,900 | ALL |
| ヴォルフガング・クラウザー（SS） | 屁々、燃太郎？・熊本県 | 1,874,400 | ALL |

### ティンクルスタースプライツ

| キャラクター | プレイヤー | スコア | 備考 |
|---|---|---|---|
| キャラクターモード メヴィウス | SQG・埼玉県 | 3,320,620 | 7面 |


ブオン
武道館って どこにあるのー？
試合に おくれちゃうよー
お兄ちゃんと はぐれちゃった
ムカツクっち!!
極限流
よォ ユリ
ドッドッドッ
KOF
炎の不条理劇場
ストーリー＆イラスト
藤井みほな



京さん!!
丁度よかった!
武道館どこか
知ってる?
ああ　ここから
20分くらいかな
俺も
方向同じ
だし
乗ってく?
いいっちね〜
そのころ
…ったく…
ユリの奴
どこ行っちまっ
たんだ?
KYOKUGENRYU
KARATE GIM
ん?
リョウ!


Hi!
偶然ね!
どうしたんだいっす、すかあとなんてはいて!!
日本にもバーを開こうと思ってね
不動産屋にはこのカッコの方がいいらしいから。
キング!?
リョウこそここで何してるの?
俺は…
ブオオオ
!!?
すごいだろこの加速!
さいこーっち!でもノーヘルは違反だね!!


ぬおおお
ブチブチ
あの野郎
うちの妹を…!!
覇王翔吼拳!!!
キャー!!
ちょっとアンタ
何やってんの!!
オォー
ースッ
あわわわ
オイコラ!!
いきなり
何しやがる!!
俺のZⅡが
バラバラじゃ
ねーか!!
ゴオオオ



俺の妹をたぶらかした貴様が悪い!!
YOU!!
はぁ!?
お兄ちゃんのカン違いバカ!!修理代どーすんのよっ!!
…
ユリ!!おまえ草薙の肩もつのか!?こいつに払わせろ!!
冗談じゃねぇぞこの野郎!!
いくぜユリ!!
上等だ!!いくぜキング!!
よしきた!!
ええ!?
喰らいやがれ!!
ボゴ
ぶう
うぐうっ
キ…キング!!なんで加勢してくんないんだ!?
ダダダダ
飛燕鳳凰脚!!
ダダダダ


リョウ…
ちょうアッパー
ちょうアッパー
ボディーが甘いぜ
今日はスカートだからやめとくわ
しくじったー
ザレっ
うーん…
……
燃えたろ？
プシュー…
ちょーよゆうっち！


がしっ
俺達コンビネーションバッチリじゃん
そーね!!
ザザッ
あ?
京…
私ずっと待ち合わせ場所で待ってたのに…
来ないと思ったらこんなとこで…
誰なのその子!?
がすっ
いっぺん死ね!!
ブヅ
大丈夫?
スカートぐらいなんだよ…シェルミーを見習えよ…


ガチャ
京・・・
ここで会ったのがおまえの運のツキだな・・・
クックックックックッ
あの子だって…
もーいーじゃない
ごすっ
ゴカイです…うぐっ
やかましいっ
ガン
フッ…今からおまえの所に行くから覚悟しろよ…
山崎タクシー
おい兄ちゃんはよ金払わんかい!!
ぬぐぐ…サイフを忘れたのだ!
今 知り合いに借りてくるから待ってくれ!!
つづく
山崎 タクシー

# 読者投稿による創作ストーリー

**マルコとターマに、再びクーデター鎮圧の任務が与えられた。ただし、今回は英里とフィオという若い女性も加わるという。男2人は反対したのだが、うやむやのまま作戦当日に。そんな4人は今、エジプトの遺跡に辿り着いたようだが…。**

## 鉄のなめくじ其之弐

★佐伯渡さん

「あーあ、またやった」

ここはエジプトの遺跡。

マルコ達4人は次々と襲いかかるミイラと闘い続けていた。が、英里が一匹のミイラを倒した時に、フィオがため息混じりにもらした言葉に、銃声がぴたりとやんだ。

「どうしたんだフィオ。俺が百太郎を取ったわけでもないし、マルコも弾横取りしちゃいない。英里が何かしたか？」

「した!!」

フィオは大きくうなずくと、英里をにらみつける。

「英里！　あなた、学者さんがミイラになるの、ほっぽってたでしょ、違う？」

なるほど、英里は下の発掘場で作業員がミイラに襲われた時も助けようとせず、ミイラになったところを無情にも撃ち殺した。

フィオの問い詰めに英里はふうと息をつき、やり返す。

「何、寝言もらしてるの？　ここは戦場なのよ。敵を倒すのか、あたしらが死ぬか。他に何があるわけ？」

「ふーん」

フィオはうさんくさそうに、一気に3万点加算された英里の得点ゲージを見る。

「宝石取ったでしょ』英里ったらそういう性格なんだ」

「なんですって！」

フィオのこの発言には、さすがにターマも仲裁に乗り出さざるを得ず、両者の間に立った。しかし、それが逆に騒ぎを加熱させた。

「ちょっとターマさん。一体どっちの味方なのよ」

「両方だ。今は立ち話なんかやってる時じゃないんだぞ」

「ふん、亭主関白ってとこ？　女心もろくに分からないのに、偉そうなこと言わないでよ」

「なんだと！　この…」

その時だった。黙々とミイラの退治にいそしんでいたマルコが、ようやく口を開いた。

「そんなヒマがあったら…」

蚊が口をきいたようなそのつぶやきに、3人はそれまでしていた口喧嘩を思わずやめてしまった。

が、

「…ソースを読め……」

なんのことはない。マルコのいつもの口癖である。

はたして、マルコにこの場を鎮める気があったのやら。

「あら、スラグノイドよ」

フィオが指差す先には、正規軍の特製兵器が2台、なぜか用意してあった。

（2台か…どうする？）

ターマ達が言い出すより先に、マルコが口を開いた。

「英里とフィオが乗れ。その方がお前達は安全だからな」

「それ、どういう意味？」

2人がマルコに食ってかかろうとしたその時だった。

「グオゴゴオォ！」

轟音と共に、塔の下から巨大なマシンが出現した。

——鉄のくわがた虫——

恐らくこれが最もふさわしい呼び名だろう。丸木の足場を食い散らかしながら、4人に迫ってくる。

「ターマ、援護しろ！」

言うが早いか、ハンドガン片手に巨大クワガタのすぐ近くまで降りていくマルコ。

ターマが慌てて後を追う。

英里とフィオはバルカン砲を連射するが、なかなか狙いが定まらない。

その時、あせる2人の耳にマルコの声が飛んできた。

「むやみに砲身を動かすな！　1ヵ所に集中して撃て！」

2人が言われたとおりにレバーから手をはなすと、嘘のようにバルカン砲の命中精度が上昇した。

巨大クワガタとマルコとの距離は、およそ3メートル。一歩間違えば命がない場所で、2人のために指示を飛ばす。

轟音のため、よほど大声で叫ばなければ聞こえない。それでもマルコは声をからして指示を飛ばしつづけた。

「レバーには触れるな！　最低限の動きで跳び移れ！　両腕がもがれるまでキャノンは温存しろ！　分かったな！」

「マルコ、危ない！」

巨大クワガタの発射した青い電気球が、マルコを襲う。しかし、機敏に回避すると、

「俺に構うな、英里！　全神経を敵に集中させろ！　いいな！」

パワーアップアイテムと弾薬をすべて誰かに譲り渡していたマルコの装備は、たったハンドガン一丁。こんな頼りない武器で、自らギリギリの状況に身を置いている以上、フィオ達の何倍もの負担がかかっているのは明らかである。

ターマはマルコを狙うミサイルを片っ端から破壊した。

英里とフィオにしても、マルコを援護してやりたいのはやまやまだが、敵に集中しろというマルコの言葉が正しい以上、今は巨大クワガタめがけて集中砲火するしかない。

もちろん、ターマとて例外ではなく、ミサイルの破壊に使う弾数は最小限に押さえざるを得なかった。

そのうち、巨大クワガタの動きが鈍くなり、ところどころから煙が吹き出してきた。

「今だ、やれっ！」

マルコの声を合図に、彼らはありったけのキャノン砲や手榴弾を投下した。

（ぶっ壊れろ……！）

祈りにも似た想いを引き金に込め、ひたすら撃ち続けた。

しかし…

「ゴガアァァ!!」

咆哮にも似た轟音を発し、巨大クワガタが信じられないスピードで突っ込んできた。

4人はあわてて上の足場へ跳び移る。しかし、マルコのいた位置では、とてもかわしきれるものではない。

「うわ———っ！」

巨大クワガタはマルコを飲み込み、さらに迫ってくる。が、途中で力尽き、次第にずり落ちていった。

「マル…コ……？」

下をのぞき込む3人。しかし、無情にも返ってきたのは微かな爆音だけだった。

「そんな……」

「死んじまったのかよ……」

鼻をすするターマ。こらえきれなくなったのだろうか、フィオの両眼からは大粒の涙がこぼれ出した。

「どうして気づいてあげられなかったんだろ…あの人がいなかったら、あの化け物の餌食になって…ううん、その前にミイラに襲われて……」

彼の背中の大きさに、やっと気付いた3人。しかし、彼とはもう2度と会うことはできない……はずだった。

「おーい、おーいってば」

マルコの声だ。死にきれずに化けて出たのか。

見ると、1本だけ残った丸太の先っぽに、マルコが必死でしがみついている。

「お前ら、バカいってないで助けてくれえ！」

先ほどのセンチな雰囲気はどこへやら、世にも間抜けなマルコの姿に、ターマ達までもが情けない気分になった。

「生きてやがったのか……」

「いっそ落っこちたらどう」

「そうよ、そうしたら？　もう泣くだけ損しちゃった」

「だから、早く助けろよお！」



### 募集要項

ネオジオのゲームやキャラを題材にしたオリジナルストーリーを募集！

字数は13文字×200行程度。タイトル、PN、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、次の宛先まで送ってね。

採用者には、NFサービス部提供の商品をプレゼント!!

〈宛先〉
〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「読者創作ストーリー」係

### 登場キャラ

マルコ・ロッシ：正規軍PF隊少佐。コンピュータプログラミングが趣味。

ターマ・ロビング：正規軍PF隊大尉。マルコとは無二の親友。

笠本英里：正規軍特殊工作部で、爆発物取り扱いのスペシャリストとして活躍中。

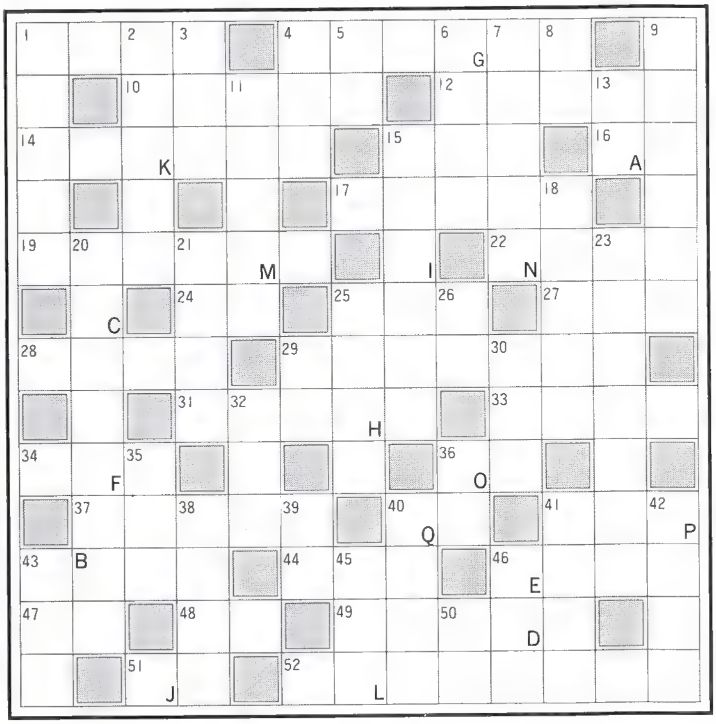
フィオ・ジェルミ：正規軍特殊工作部員。英里とは正反対に、愛情溢れる家庭に育つ。



※ストーリーは実際のゲーム設定をもとに、独自に創作展開しています。

イラスト／RURU

# クロスワードパズル




まずは、タテ、ヨコのカギを頼りにクロスを完成させよう。
そしてA～Qの文字を順に並べていくと今月の問題が出てくるよ。
正解者の中から抽選で10名様にネオジオグッズをプレゼントするゾ。
応募待ってまーす!!

## 今月のヒント
格闘ゲームじゃないんですか？

## タテのカギ

1 オリンピックで1等になるともらえる
2 秋になると爆発する？
3 幼なじみのこと。○○○筒
4 果物や野菜が一番味のいい時期
5 『若草物語』の続編。『○○姉妹』
6 駅の売店
7 議論をして相手が返答できないようにする
8 宝○○。○○びき
9 リアルバウト餓狼伝説2の隠しキャラ
11 少年から青年への移りかわりの時期。色々と感じやすいお年ごろ
13 庵のセリフ。「○○、叫べ、そして死ね！」
15 眠っている間に、歩いたりする病気
18 何かを要求するため相手に対し、悪口をいう事
20 6月号で創刊3周年を迎えた雑誌
21 とりあげて書き記す事。再び録音する事
23 じゃがいも料理の一つ
25 世の中。世間の事情
26 悪い事をして捕まると入れられる
29 壊帝ユガに操られている色っぽい女性
30 炎を使う忍術。○○○○の術
32 費用のこと
35 大型トラックの一種
36 極楽に咲いている花
38 ひも、止めがねがない、かかとの高い婦人靴
39 ↑↓南
40 ハンサム、美形のこと
41 「アンダーグラウンド」の略。前衛芸術
42 ハンバーグに使う塩、こしょう以外の調味料
43 ネオジオロムでは使えないが、PS版では条件つきで使えるKOFのボス
45 あじの開きを独特の汁につけて干したもの。臭い
46 野球でいうならたいていピッチャー。第一人者
50 ロシア風スープ。○○シチ

## ヨコのカギ

1 香緋役の声優は○○○○真美
4 嘉神慎之介の特殊技。○○○○○・焚如
10 ほんのわずかな時間
12 独創的。その人独特の物
14 江戸幕府を倒した改革
15 ↑↓娘
16 「きょう（今日）」を昔の表記で書くと？
17 オロチの血の○○○○
19 14世紀末から16世紀ごろイタリアに起こった革新運動。近代文明のもとを創ったといわれる。文芸復興
22 種類によって、区別する事
24 呼吸。○○を潜める
25 男性が普段着ている。スーツ
27 案内する事。案内人。バス○○。○○○ブック
28 タロットカードのキャラが人気のパズルゲーム
29 売買取引がおこなわれている場所での品物の値段
31 強くてたくましい様子
33 さまざま。色○○○
34 VS画面で一条あかりが持っているもの
36 ↑↓丁
37 体内にある無色透明な体液。細胞組織に栄養を与え、いらなくなった物をはこび去る
40 つや出しに使う。木工工作ではおなじみ
41 ドラマでも活躍中のSNKの元祖アイドルといえば？
43 開くこと。野球の○○○戦。○○○○スタンス
44 極限流師範といえば？
46 クリスマスにサンタはここから家の中に入る
47 水無月は今でいう○○月
48 ↑↓アマチュア
49 機械化人間。○○○○○009
51 なぐり倒すこと。伸ばすことでもある
52 メタルスラッグ2で、新登場のラクダの乗り物

## 4月号の答え



リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS

4月号のクロスワードパズルのA～Rを順に並べると、

ガロウノサイシンサクノタイトルハナニ

と、なります。

もうみんなガンガンプレイしてるかな？ 本誌P10からの対人戦攻略を読んで、ゲーセンに走れ！

### 4月号 クロスワードパズル 当選者

（敬称略）

上田麻知子・岐阜県／松原正憲・群馬県／深津裕樹・広島県／浜田幸子・宮城県／岩淵達也・新潟県／益田竜一・鳥取県／齋藤匠・秋田県／阿津坂晋弥・福岡県／谷口美由紀・茨城県／馬水竜大・埼玉県

## 応募方法

クロスワードの答えと、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、左記宛先まで。

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリーク編集部
「6月号クロスワード」係

締切りは6月9日（必着）。発表は8月号誌上。正解者の中から10名にネオジオグッズをプレゼント。

# Welcome To PaoPao Cafe! 読者通信欄

パオパオカフェへようこそ!

## ありがとう ママパパ

このコーナーでは、日々の生活や学校で起こったおもしろいできごとなどを大募集！楽しいお手紙まってます!! よろしくねっ、ママパパ♡

### ゲーム販売員VSネオジオ好きな僕

とある日、『メタルスラッグ』が欲しくなったので、ゲーム店へいった。そこで僕は、店員さんがどれだけネオジオを知っているかを試すために、あえて〝ネオジオ版〟といいませんでした。そして、思った通りSS、PSのコーナーへ連れていかれました。

そこで僕がはじめて〝ネオジオ〟というと、店員さんはやたらいろんな所を調べはじめました。さらに検索用のコンピュータがあったので、それで調べてもらったところ、データが入っていませんでした。最後に、大きい封筒みたいなものから白い紙を取りだし、今は売り切れですといわれました。

さすがにここまで時間をかけられると、とても悲しかったです。

●PN／叫ぶ暇人の会（千葉県）

編：最近の若い店員さんは、ネオジオのこと知らないのかねぇ？ それともゲーセンにいかない人には、あまり馴染みがないんでしゅかねぇ…？ どっちにしても、検索コンピュータにまで名前がないなんて、悲しいこっちゃ。

### 月華ゲーム大会でいい思いしてきました

いってきました。2月28日、SNK東京支店でおこなわれた『月華の剣士ゲーム大会』。

最初迷い、駅から5分のはずが20分かかりました。私は楓のコスプレをしてトーナメントに出たのですが…1回戦で負けてしまいました。結果的に私のチームが勝ったので、たくさんのプレゼントをもらえたし、ネオプリもできてうれしかったです。相手チームはバツゲームをさせられてました…カワイソー（人ごと）。

他にもコスプレさんがたくさんいたし、ビンゴ大会もあったりで、すごく楽しかったです。なんか、川崎や横浜の人が多かったなぁ。

色々な有名人さんにも会えたし、SNK様、本当にありがとうございました（私、テスト期間でしたけど）。またこのようなイベントを開いてくださいね。

●PN／文月紺影（埼玉県）

編：楽しめて何よりじゃ。柴




●PN／京フリーク（笑）（東京都）
知られざる草薙家がだんだんと見えてきたような…。『KOF京』ではついに草薙道場が登場するぞ。



●PN／Shin（大阪府）
餓狼の山崎？ ゾクゾクするほど素敵♡ ちなみに、電話番号は確実に本人に連絡がとれる方を。



●PN／霜月はじめ（熊本県）
お珍しいツーショットでんな！ リムルルの笑顔には誰もかなわないゾ！ ってか？




●PN／氷屋オッサン伝説（滋賀県）
「まずは尻見せからだー!!」とかいわれたら…、乙女としては見守るくらいしかできません。

## PaoPao賞




★PN／相羽ユキコ（埼玉県）
早くもPS版RBSの新キャラ・アルフレッド君だ！ オープニングアニメはイカしてますで〜。

田亜美先生もくる予定だったらしいけど、仕事のスケジュールの関係でボツったらしい。う〜ん、残念！
「ネオジオフリーク賞」として、NFバックナンバー＆攻略本＆ポスターのつめ合わせセットがあったんだけど、気づいた？　ゲットした人は大事に使ってくれているだろ〜か？

## 東京ゲームショウでコスプレへの偏見をクリア

『TOKYO GAME SHOW』へいった。いろんな新作ゲームを見ることができてよかった。
しかし、一番よかったのは、自分のコスプレに対するわだかまりが解けたことだった。
今まで私はコスプレに対していいイメージをもっていなかった。一部のマニア的ファンのみがするものであると思っていた。
だが、ゲームショウへいってコスプレイヤーたちを見ていて、そうでないとわかった。彼らはただそのキャラが好きなのだとわかった。私にも好きなキャラはいるので、その気持ちを知った時、私のコスプレに対するゴカイは解けた。そして、写真を撮りまくった。
ゲームショウよ、ありがとう。またきっといくよ。
22日に自動販売機の前で写真を撮らせてくれた青アテナと赤アテナ（'96バージョン）さま、どうもありがとう。あなたたちのおかげだ。
★PN／ICH（愛知県）

編：SNKブースのすぐ隣にベンチがたくさんあったんだ。そこで服を整えてたぞ。ネオジオキャラでは、香緋、マリー、京、庵なんかが多かった。他のゲームでは、パラサイトイヴのAYAをやってた人もいたっけなぁ（美人だった）。
あんなに細部までこだわって、しかも資料の出まわっていない最新作の衣装だって作っちゃう情熱は、スゴイの一言。単なるマニア心だけじゃできませんって。




●PN／神崎あきら（鳥取県）
CD版は中止になっちゃったそーですー…。クリアまでいくらかかると思うとるんじゃーっ（泣）!!



●PN／神奈晶（愛知県）
お兄ちゃんと一緒に稽古してたのかな？　妹は汗ひとつかいてないんですが…。ちょー余裕ッチ！




●PN／ハンティングエラ子（福岡県）
きたきた〜香緋♡　今、競争率一番高いかもしれないよ？　リキの入った作品待ってるぞ!!



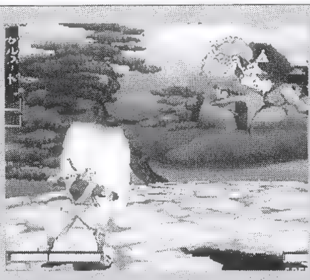
●PN／木ノ家ゆみ（愛知県）
ちっちゃいマリーがかわいい♡
…実は担当はネオジオランドにいったことがなかったりする。エへ。

**オープンテラス**

次のうち、ウチの近所に実際あるのはどれでしょう？　①スナック京。②スナック庵。③スナック大門。（答え：なんと全部ある。なんかこわい）●PN＝五十嵐姉（茨城県）／すごいな、それ。"スナック大門"ってぜひいってみたい！　ところで、一昨年の10月号に載ったネタなんだけど、愛知県の某所には"居酒屋ゆき""居酒屋京""一品料理柴舟"っていう名前の店が3件並んでいるらしい（写真で確認済）。なんだかなぁ。（編）

# ストーリーアルバム

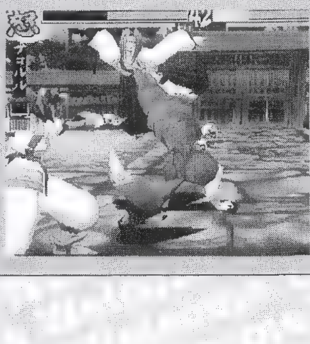
## さらわれたパピィ！　怪盗覇王丸あらわる



4月号39ページ左下の写真。
覇王丸「ふははは!!　予告通り相棒はいただいた！　ではさらばっ!!」
ガルフォード「ノオオォォーッ」
パピィ「キャインッ、キャイン！（泣くのはあとにして追いかけろっちゅーの!!）」
●PN／みかたりん（大阪府）

編：誘拐されつつも、ふがいない相棒に冷静なツッコミを入れるパピィがナイス。しかもパイレーツ風。あなどれない犬ですな。
パピィのインパクトが大きくて忘れそうだが、得意満面に悪役を演じる覇王丸もいい感じだ。

## 翼をください…！　右京、空へと飛び立つ！



4月号37ページ右下の写真。
ナコルル「見て！　右京さんが空を飛んでるわ！」
シクルゥ「バウッ（わあ、すげえ！）」
右京「そう、僕は今、鳥になったんだよ…」
★佐伯渡さん（長崎県）

編：両手を大きく広げ、大空へと飛翔する右京。古代からの人類の夢が、今ここに実現したのです…！　なんともいえない右京のもだえ顔が、人類を超越した者の喜びと苦しみを物語っています。




●PN／片桐はるか（秋田県）
下僕と書いて"いそうろう"と読む！　書いて字のごとく、あかりの尻にいつも敷かれてる十三です。




●PN／越尾まきや（滋賀県）
いちご大福って、昔流行ったよね。当時はバナナやキウイやらの大福もあったんよ（マジで）。

4月号に載った人の名前を眺めてたら、私の名前（112ページ）だけ〝さん〟がついていた。そんなに私が怖いのか、芸文社。●佐伯渡さん（長崎県）／単純にペンネームの人には〝さん〟がついてなくて（そのかわり、名前の頭に〝PN〟がついてる）、本名で投稿した人には〝さん〟をつけてるのだ。そういえば、どこにも書いてなかったかもね、このこと。（編）

# 月を見るたび思い出す

ゲーセンやアミューズメントスポットなどで見かけた、変な人や困った人を紹介。人との関係についてともに語り合おうではないか！

## 無銭プレイヤー？お姉サマはご立腹なのよ

通ってるゲーム屋さんのゲームコーナーで、KOF'97をプレイしていた時の事です。対戦台に座り100円入れていざプレイ（ちなみにここの台は100円で2プレイできるんです）！　すると後ろで見ていた小学生2人組が「様子を見てから」「そーだね」と話していて、「乱入するんカナー」と思いつつもプレイ続行。1人目を倒し「おっしゃっ！」と思った瞬間、乱入。相手はさっきの小学生でした。

でも、お金を入れた様子がナイ。不思議に思って残りクレジットを見ると、100円2プレイのはずなのに〝0〟になってる！

「何～～っっ？」（社調）

もう信じられませんでした。人が汗水流して稼いだお金を何だと思ってやがるっ！　怒りを押さえていいお姉さん風で「人のお金で乱入しないでくれる～？　ちょっと聞いてる～？」と言ってやると、イヤイヤお金を入れました。この試合ですか？　もちろん勝ちましたよ！　いくら小学生でも悪は許しませんよ!!

★小栗奈緒子さん（愛知県）

編：たかが100円といえど、こうなるとマナー以前の問題。子供といえど、見つけたら注意してあげましょうね。ちなみに私だったら、お金を稼ぐためどれだけ家にも帰らず苦労してるかをネチっこく説いて、陰険な奴と近所中の子供に嫌われてみたりします。

## ハイパーネオジオ新技モニター越しのハメ対策

ハイパーネオジオの筐体には、相手サイドの表情が映るように液晶画面がありますが、実はそれを利用したハメ野郎への対策があるのです。

それはあるゲーセンでの出来事。侍魂の対戦台で連勝しているガル使いがいました。そいつに負けた友達が「ハメ野郎だからやめたほうがいい」と言ってくれましたが、羅刹の色で乱入。確かにハメくさい戦い方をしていましたが、対応していくうちに余裕が出てきたので、カメラに向かって色々なポーズ。するとギャラリーに大ウケ。超必殺技の涅槃がヒットしたときなどは、松本ハウスよろしく「ネ・ハ・ンでぇ～す！」とやったらゲーセン中で大笑い。

結局、相手はムカついた顔をして帰っていきました。みなさん、64時代のハメ対策はこれで決まりです（笑）。

●PN／Y.S.NAVY（埼玉県）

編：あのカメラは嫌な相手の撃退よりも、初対面の人とのコミュニケーションとして有効。ラウンド前に会釈でもすればお互いに好印象でしょ？

## 輝かしい未来のため友達（？）は大切に

近くのゲーセンで、ゲームがきっかけで友達ができました。しかしその友達は、小学生の少年達です。たしか自分、今…17だよなぁ。

そして少年達よ、気付いてくれ!!　自分は「お兄さん」じゃなくて、「おねえさん」なんだ！

●PN／ROCK（茨城県）

編：大人になれば、年下の異性に慕われることがどんなに贅沢か身にしみるはず。この友情をずっと維持させれば10年後はバラ色だぜ。それを考えれば多少の男呼ばわりなんて笑って許せましょうに。

## 無神経女子高生に激怒楓ファンの資格ナシ

近所のゲーセンに月華をプレイしに行った時のことです。楓でプレイしていたところ、2人組の女子高生が来て、反対側の2P台で私のプレイを見ていました。そして、楓がダウンしたら反対側から「あっ…」と黄色い声。覚醒すると、「やっぱ覚醒後の楓ってヘンだよね～。なんかダサ




●PN／栢重〝引っ越し〟つばさ（広島県）
今月唯一のメタスラだぁ～！　画面写真とのギャップが激しい2人だよね…。合格おめでとうです♡




●PN／神無月セイ（山形県）
ポイントは髪をおろしたベニーです♡　もう初夏ですね。これからも投稿よろしくお願いします。



●PN／6B8級（岐阜県）
ポリサムのおっさんクサい覇王丸。めちゃめちゃツボ入ってるんねん！アゴのキズもチェック済や！




●PN／修業坊主（大阪府）
額がまぶしい（笑）…。お寺の小坊主ちっくな李烈火ですな。でもどこまでがおでこなのかなぁ。



●PN／真咲啓祐（東京都）
拳崇へのあなたの愛、確かに受け止めましたわ♡　NFはいつも夢見る乙女（男の子も可）の味方っ！




●PN／大賀末蔵（岡山県）
祝杯！　って感じ。前から思ってたんだけど、Pちゃんてやっぱりアヒルのヒヨコ？

イし〜」などとブチブチいってるのです。
終わって席を立ちました。すると、彼女達は別の方でKOF'97を始めてしまいましたので、私は月華を再開。そして少しすると……また彼女達がやってきた。「やっぱ〜楓ってかわいーよね〜。激ブリ〜」。あげくの果てに覚醒したら「やだ〜覚醒しちゃったぁ〜」。……ブチッ!!
何が「いや〜」なんだ貴様ら!! 他人のプレイをブツブツ言う人も嫌だけど、使用キャラに対して嫌だのかわいいだの。次会ったら覚えとけ!! 覚醒楓を使ったるー!!
●PN／須加（福岡県）

編：愛しい楓を汚されたという、怒りがビリビリ伝わるお手紙です。ギャラリーは歓迎だけど無神経なヤジはひかえましょう。多少ヤジが飛んだ方が場が盛り上がるという意見もありましょうが、プレイヤーを不快にさせる言動、その身になれば分かるよね？

## キャラ♥レター

### 恋のはじまりは去年の夏 雷に打たれた日でした

西暦1996年8月2日。KOF'96を初めてプレイした日。二階堂紅丸に恋をした日。
前作ではあまり使っていなかったはずのあなたを、なぜか選んでいました。しかし、それが運命のイタズラ♡ 突然、あなたからの「I Love you♡」…。ああ…いけません、私にはアンディがいるのに…と思いながらも、それ以降、毎回チームに加えてしまっている自分に気付きました。
スーパー稲妻キックのきれいに伸びた足が好き。雷光拳の時に見える背中が好き。エレクトリッガーの時、美しく反った体も好き。紅丸のすべてが好き♡
あの運命の日、大きな稲妻が、ものすごい音を立てて私目掛けてまっすぐに落ちてきた。それが恋のはじまり。
そして…今も、恋してます♡
●PN／鷹丘聖（大阪府）

編：久々に乙女チックなレターを採用。紅丸の稲妻は、聖さんのハートに直撃してしまったわけですな。

### 性別を越えた愛！ 紫鏡、オレのところに嫁にこいっ!!

紫鏡──────！　オレはおまえが好きだ──────！　お前を見た時から、心臓をえぐられるような快感、内臓をひきずり出されるような満足感がオレを襲い、夜も眠れずに不気味な笑いをこぼしていたよ、フフフ♡
ああ…おまえのことを考えると、心が食い破られそうで、人を殺してしまうよ。
というわけで、おまえ、オレの妻になれ！　この際性別なんて関係ないじゃないか（あえてオレの性別はいわないでおこう）！
今オレは新婚さん♡　な気分だ。家に帰ると、きみのその凶悪な笑顔がオレをむかえてくれる…こんな幸せはない！　オレは幸せものだぁ──────！
さあ早く！　オレの所へおいで！　狂ったやつ、大好きだぁ──────！
★PN／マサトくん（福井県）

編：あえてマサトくんの性別は聞かないが…。うん、確かにこの際性別なんて関係ない！　そのまま突っ走れ！
しかし、なぜ紫鏡が女房役……？




●PN／琴吹煌（静岡県）
当然です（笑）。やっぱり光り具合かしら？　龍虎のイラストもガンガン送ってね♡



●山口美穂子さん（大阪府）
大人っぽいというか、さわやかな色気のナコルル♡　この服、七分袖といえばいいのだろうか。



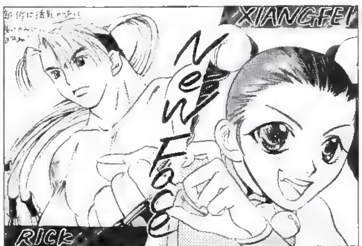

●PN／弓崎カイ（大阪府）
月並みだけど「いっぱい描いたで賞」！　でも真吾が自分で作った人形だったりしたらどうしよう…。



●PN／ひでり（東京都）
洋装の雪もキレイだよね。女らしーっていうか、繊細な感じがよく出てますな。




●PN／佐々木歩（愛媛県）
ビ、ビリー!!　何くわえてんの!?　なんか人の手みたい…って、ひょっとして、自分のぉ…!?




●PN／山ノ鼻（千葉県）
新キャラ2人同時とは、おぬしやるな…。かわいい小娘とマッチョなナイスガイ。どっちを選ぶ？

**オープンテラス**

某ゲームメーカーがつぶれたのは、ネオジオをさしおいて"ぷ○ぷよ全機種制覇!!"などと豪語していたからだ!!　なんちて。なんでつぶれちまったんだよー。●PN＝死神デスサイズ（福岡県）／某ゲームメーカーの考えるゲーム機種の中には、ネオジオは入ってないのね〜。でも、ネオジオ以外にも仲間外れがいますね〜。そんなハード群の呪いだったりして（笑）。でも、完全につぶれたわけじゃないみたいだよ。（編）

サムスピポリゴンときたら、次は餓狼ポリゴンですかね？ その昔、某誌にポリゴンギースが載ってたけど、あんな感じなんすかね？●PN＝桜吹雪大三元（岩手県）／あんな感じなんじゃないすかねぇ〜。餓狼のポリゴンが出るのは大歓迎だけど、2Dシリーズも続行してくれなきゃやだ。（編）

# 替え歌、行っきま〜す！

元歌のメロディーに乗せて独自の世界を展開する『替え歌、行っきま〜す！』。みんなのナイスなネタを大発表するゼ！ イエ〜イ、レッツシング！

## 女性キャラ肩幅No.1!? 神楽ちづるの憂鬱

『ドクタースランプ』のOP『顔でかーい』の替え歌で、『肩ひろーい』デス。

どうしてどうしてちづるは
そんなに肩幅広いの？
プリクラで3歩さがって
写っても肩が入らない

どんなにキレイでも
（肩広い　肩広い）
どんなに偉くても
（肩広い　肩広い　肩広い）
コワ——ッ

ちづるはちづるは肩広い
写真を撮っても入らなーい
五郎もびっくり　肩広い
踊りをさせたらマジうまーい
1キロ先でも肩広い
バイクに乗っても走れなーい
筋肉ついてさらに広い
ちづるは×6
肩・広・い

●滝沢美夏さん（新潟県）

編：そんなに「肩広い肩広い」いわなくても…。あれは肩幅が広いのではなくて、そういう服のデザインなのだよ（ふー、ナイスフォローー！）。

## おれの悲しみ聴いてくれー！ ギザギザハートの格闘家たち

少し古いですが、チェッカーズの『ギザギザハートの子守歌』の替え歌です。テーマにしたキャラの名前はあえて出しませんが、すぐに分かるはずです。

ちっちゃな頃から苦労して
10余で親父がいなくなり
金がないから貧乏と
いわれ続けて早10年
あぁ　払ってくれとはいわないが
ロバート　金を貸してくれ
水道、電気も止められた
親父よ　早く帰ってこい

恋したあの娘と2人して
駆け落ちしようと決めたんや
駅のホームで嫌がって
テレポートで逃げられた
あぁ　なんでわかってくれへんの
そんなに　俺が嫌なんか

超球弾しか出せへんが
これでもサイコソルジャーや

仲間の秘書Sが死んだのさ
とってもいい奴だったのに
真紅の夕陽に叫んでは
秘書Sアバヨと泣いたのさ
あぁ　分かってくれとはいわないが
そんなに俺が悪いのか
屑風、八稚女　ハメ技よ
「ホッ！　フッ！」3発
決まらない

熱い心はバーニング（パクリ）
夢は復活　闇払い
卒業式だというけれど
俺は今年も在校生
あぁ　今年で20になるけれど
これでも現役高校生
留年、追試を繰り返し
高校生活エンドレス

★PN／栗椎なお（福岡県）

編：素晴らしい！　うまい！　曲がちょっと古いから悩んだけど、ボツにするには惜しかったので思わず採用！　元歌が分からない人は大人の人に聞こう！

## 人にはいえない悩み…私の彼氏ダブってるんです！

ユキから見た京サマの替え歌です。

元歌はglobeの『Can't Stop Fallin' in Love』で、♪〜仕事に遅れそう♪　の続きからです。

人には話せない
誰にも話せない
卒業したい　あなたとしたい
震えた両手に大切な
今年こそは卒業証書
握って欲しい




●PN／有馬茄架（広島県）
前作からプレイしてる人は、やっぱり使いたいよね。プリティな薫ちゃん（姉も捨てがたいが…）♡




●PN／ICH（愛知県）
アテナのドラマ見たかな？ ゲームとはちょっと違うけど、TVの彼女も応援してあげようね！

# 愛すべきゲームたち

私は今年で格ゲーをはじめて3年目になります。その3年間に色々なゲームをしてきましたが、どうしても忘れられないゲームがあります。それは『超人学園ゴウカイザー』です。

私が初めてゴウカイザーの存在を知ったのは、ネオジオフリークvol.4でした。そのころ私は格ゲーはじめたばっかりで、『真サムライスピリッツ』のCPU1人目がなかなか倒せず、悩んでいました。情報を求めて入った本屋で私は一冊の本を見つけました。それがNFです。「そういえば友達もこの本読んでたっけ」と思いつつ、読んでいくと一つの記事に目がいきました。それがゴウカイザーだったのです。「これが変身シーンだ！」という数枚の写真でしたが、変身ヒーローマニア（笑）の私をハマらせるには充分でした。

システムについては、やはり“必殺技トレースシステム”は欠かせないでしょう。倒した相手の必殺技をもらえるというシステムは斬新でした。特に、かりんの毛身転髪は対CPU戦に役立ったので、よくトレースしました。ちなみに対戦はダブルライダーキック（笑）。

それから、やはり大張さんの魅力あふれるキャラ達！　個性あふれるゴウカイザーワールドに、私はどっぷりとつかってしまいました。

今ではゴウカイザーの話をしてくれる人はほんの数人になってしまいましたが、私のゴウカイザー魂は、まだまだアツク燃えています！

最後に一言。『いくぜ！カイザー・ゴー！』。

★PN／野田紀和（岩手県）

編：確かに変身ヒーローって感じが強いよね、ゴウカイザーって。キャラクターの設定も色々凝ってたし、マニアにはたまらないよな（笑）。

個人的には、CD版に入ってた“カラオケモード”が忘れられなかったりするぞ！　それぞれのキャラクターのイメージソングを歌えちゃうっていうモードなんだけど、この歌の歌詞がおもしろいのじゃよ。一聴の価値ありなので、機会があったら聴いてみてね♡

ダブる　京を見てー
イヤケが差してきて
テストの点を見て
私ができること
なんだか分かった（ナサケナイ…）

●PN／LoveKISS by Chika（兵庫県）

編：うっ切実だなあ…。もともとはユキも京の後輩だったのに、いつのまにか同じクラスになっちゃったんだよね…。いや、でも「京はやっぱりガクランじゃなきゃ！」というギャルの願いをかなえるために、彼はあえて留年しているのだよ。多分、きっと…。




●PN／河見恵（東京都）兄の方が目立ってるのに使用キャラではないのかい？　やっぱりボイスが原因でしょうか？



●PN／八坂緋織（大阪府）久しく見ない秘書時代のコスチュームですな。思えばオロチキャラっていいのがそろってるよね〜。




●PN／笹神にる〜ら（福井県）かっこいい覚醒楓よりも何よりも、右上の李烈火（笑）が最高っす!!愛ですね!?

●PN／皐月村（兵庫県）ジャスティスがのってるのはかなりヤバイところなのでは…？　トーンなしでよくがんばりました♡



●PN／雫牡丹（兵庫県）みんな好きだねぇ〜、この中国娘。とにかく使ってみなくちゃ♡　ゲーセンに直行じゃ！



●PN／小松辰吉（東京都）わざわざこの号に合わせてメッセージ送ってくれてありがとう!!これからもNFをよろしくねー！




ネオジオフリーク3周年、おめでとうございます。さて、ワールドヒーローズ（1作目のCD）の裏に、〝禁無断転職〟とあるのはADKさまのギャクですよね？●PN＝るるん（群馬県）／〝禁無断転載〟の誤植だね、懐かしい〜。編集部でも大ウケだったなぁ（確かADKのデバックの方が教えてくれたんだよ）。転職する時はADKさんに報告しようー（編）

# ゲーム用語辞典【あ〜う】

## 【あ】（ア）

**アイアン・ノカーナ**：「メタルスラッグ」の5面のボス。このパイロットと主人公は複雑な関係らしいが、ゲーム中では姿すら存在しない。
●PN／名称未定一号（宮城県）

**あかつきむさし【暁武蔵】**：あと一歩で嘉神の顔が拝めるというところでその行く手を阻む、恐怖の嘉神フリークキラー。
●PN／水無月風鼓（静岡県）

**アクシデント！**：今やなつかしい『クイズ迷探偵ネオ＆ジオ』でたまに起きるイベント。主に大家さんや婦警が登場する。応用すると日常生活でも使用可能。
●PN／桐生悠樹（京都府）

**あさみやあてな【麻宮アテナ】**：ダブラない高校生。
★PN／四月一日進（埼玉県）

**あぶないですよ【危ないですよ】**：天サム時代の風間蒼月が月光を出した時にいうセリフ。はめ技にもなる月光を食らって「危ないですよ危ないですよ…」と繰り返しいわれると腹立つので、挑発セリフに決定。
●PN／みかたりん（大阪府）

**アメリカ**：多くの餓狼伝説キャラや、サムスピの甲賀忍者コンビを生んだ格闘大国。スポーツチームのあの勇姿は終生忘れがたし。
●佐伯渡さん（長崎県）

**アンディってギースのかくしごじゃないのかせつ【アンディってギースの隠し子じゃないのか説】**：昔からのSNKファンならおなじみの説。『龍虎の拳2』に隠れボスとして登場したギースがアンディにあまりにもそっくりだったため、この説が浮上した。
●PN／タカシ・覇我悪怒（神奈川県）

**アンディ・ボガード**：テリーの弟で舞の彼氏。アメリカ人のくせして妙に日本人くさいところがあり、舞の尻にしかれている。
●森島孝臣さん（熊本県）

## 【い】（イ）

**いおりこせんぱい【庵子先輩】**：声優・安井邦彦の芸の幅を一気に拡げた画期的なキャラ。
●PN／赤の魔術師（群馬県）

**いこまはるみ【生駒治美】**：SNK女性キャラの代表的声優さん兼破壊神。かつてDJステーションで「キングやシャルロットのモノマネをするナコルル」なんてネタをやられたこともある。
●PN／黒い三連殺（愛知県）

**いちじょうあかり【一条あかり】**：SNK初の関西系美少女キャラだが、声優の麻績村まゆ子さんは関東出身。そのため、関西弁指導に「天王寺のお嬢」生駒さんがあたる。
●PN／百瀬由梨（大阪府）

**いっちまいな〜！**：社さんの超必のボイス。どういう方向にいくかはNFが全国誌なのでナイショだ。
●PN／ヤイバ公一（福岡県）

**いなずま【稲妻】**：韓国語でいうとボンゲ。この事実を友人から聞いた時、私は愕然とした。
●PN／Y.S.NAVY（埼玉県）

## 【う】（ウ）

**うつわシリーズ【器シリーズ】**：守矢のセリフ「器が知れるぞ」「フッ…器が知れたな…」「…己の器を知れ！」らのこと。なにかと『器』を使いたがる彼。
●PN／伏見涼（和歌山県）

**うめえ**：対戦で負けた時「うめぇ」と一言いうだけで「俺は弱くねぇ！」「相手が強ぇんだ！」と主張できる上、自分をフォローすることもできる便利な言葉。「つえぇ」も同意。
●滝井史尚さん（福岡県）

**うらキャラ【裏キャラ】**：本物の姿をまねた変人の集団。裏ビリーと裏アンディ以外の2人は使いこなすのも大変。
●PN／未確認飛行NーM。（大分県）

**うれしいかもぉ〜**：『マジドロⅢ』テンペランスの攻撃セリフ。自分で使ってる時はカワイイんだけど相手に使われると挑発セリフに早変わり。
●PN／東雲葵（神奈川県）

リアスペの頃から恐れていたが…とうとう秦兄弟の教育を開始しましたか、師範。●PN＝桐生悠樹（京都府）／『RB2』キムのEDですな。確かにテリーのいった「お前の10年後を思うとワクワクするなぁ…」の10年後が垣間見えてしまったEDっス。でも、崇雷とタン先生のEDだと、また違うストーリーになってるんだよね。（編）

# 勉強はお留守だぜ！

ネオジオの在り方や魅力についてのみんなの意見を待ってるぜ！　みんな、ネオジオについての勉強は足りてるかい？

## 移植作品は一長一短

クロスライセンスにより、ネオジオが他ハードに移植されることや、移植版の特典のよさがかなり物議を醸しましたが、それをPSユーザーの友人と話し合ってみたんです。

僕はPSだけで『KOF京』が出たり、『天草降臨スペシャル』でチャムチャムが使えたりすることに不満を抱いてましたが、友人がいうにはPS版はネオジオ版に比べて発売が遅れるし（KOFシリーズはMVSの約1年遅れ）、容量の問題でしょうが、キャラクターの技グラフィックや背景の一部が削られていたりするので、ネオジオでプレイした方が面白いのだそうです。僕はネオジオCDユーザーです。しかし、彼のいい分が理解できないわけではありません。彼の言葉を聞いて、ハードごとに一長一短であるという現状に気づかされました。

それでもやはり、僕の心に他機種が優位に映ってしまうのは、〝ネオジオはSNKが出してるんだから、SNKにはネオジオユーザーのことを考えて欲しい〟という想いが強いからでしょうか。ネオジオを見捨てられるものならば、最初から好きになったりはしません。ですからSNK様、ネオジオにもSS、PS以上に洗練された作品を…。★PN／白須燎（栃木県）

編：結局PS版『KOF'97』でオロチが使えたり、『RB餓狼DM』でアルフレッドが使えたりするのも、ハードの違いによるグラフィックカットとかの埋め合わせ的な部分が強いんだろうなぁ。マイナス要素を補ってるっつーか。

いろんな意味で消費者にとってニクイ演出をしてる、って感じだよね、メーカー側は。

## 4月号の吹雪麗名さんへ　ケズリはほどほどに

4月号の吹雪麗名さん！　〝ケズリ殺し〟についてあなたの考えを支持する方向で自分の意見をいわせてください。

例えば、強足払い→起き上がりに重ねパワーウェイブくらいだったら、強足払いからの追い打ち攻撃として考えることもできます。ただ、削り技に対して反感を持つ人のほとんどは、その試合で削られた回数が多すぎたり、1回で削られる体力の量が多すぎるからでしょう。負けた時に総体力の1/3以上が削りだとしたら、誰だって腹が立ちます。

今でこそガードキャンセルのようなシステムもありますが、一昔前だとガードしたらただ見てるだけでした。ひどい時にはA級削りで固め殺されることもありました。もっとも、吹雪麗名さんが削りにハマった強火炎曲舞は、ガード後にスキがあるからいいけど、中にはシャレにならないものもあるから、その辺は気をつけてください。とはいえ、その対策に体力ゲージが倍になったようなものも多いんですけどね（餓狼、月華など）。

まぁ、そろそろ最後の一削りでKOにならないシステムも必要だと思いますが。

結論：何事もホドホドに。

●PN／Y.S.NAVY（埼玉県）

編：『月華の剣士』の「力」モードなんか、通常技でもけずれるからね。そういうゲームがある以上、対戦においてけずりが完全に御法度ってことはありえないわけだ。

必殺技をガードすれば、多かれ少なかれ体力はけずられるし、それが多段技なら、ちょっとイヤンな感じだってする。NAVYさんの結論は、妥当な正論ってとこかな。

## リアルバウト2でがっかりしたこと

私は最近の格闘ゲームに対して不満を感じています。特に「RB2」にはがっかりしました。〝前作からあまり変化していない〟〝勝利メッセージやスコア精算表示がない〟〝EDが粗雑〟〝CPUの難易度が高い〟などのせいです。

業者の狙いがプレイ時間短縮によるインカムの上昇であることは火を見るよりも明らかです。私は一言業者に警告したい。営利目的のゲームならいくらでも作ることはできるが、プレイする人が本当に面白いと感じるものでないと、ゲームの寿命も長続きはしないということを。

編集部のみなさんはどうお考えですか。

●PN／那幡雅史（岐阜県）

編：確かに勝利メッセージやスコア表示は欲しいナリ。戦士の休息ってヤツ。ただ、アップテンポなノリも悪くないかな？　難易度については、意見の分かれるところっス。



●PN／笹ノ原ぱんだ（神奈川県）
まだとろ～んと眠そうな表情のナコルル。待っていたのは自然だけじゃないよってね。




●PN／あじ・ちきん（広島県）
真吾に見えるだなんて…大丈夫っす！　炎が出るわけないじゃん？　真吾なら（笑）。




●PN／台所の怪人（青森県）
真吾ピーンチ!!　どういういきさつでチーム組んだのか、すげえ知りたいよ…。えっ、ただの趣味!?




●PN／風車弥七（鳥取県）
あかりちゃんも乙女ね♡　〝ブンチラ〟というより漂さんの場合、〝ブンモロ〟ですものねえ。




●PN／テリ焼静（和歌山県）
餓狼でこの人を忘れてはいけません!!　はじめに新キャラに惹かれるのは分かるがのう…。



●PN／鷹見梁来（埼玉県）
餓狼キャラ炸裂しっぱなし。色っぽいマリーですにゃ。中国娘にはまだまだ負けられない！

オープンテラス

ずっと前から思ってたんすけど、ストリートファイト格ゲーで、なぜみんなタイムを守るんだ？　あと、オロチのようなラスボスがタイムアップで負けて悔しがるのがおかしいっス。●PN＝鈴木真吾（東京都）／うん、特にボス戦なんか、バックストーリーを考えるとすっげーおかしい。ラスボス戦だけタイム無限とかにしてもいいかもね～、ノリ的に。（編）

# よろず質問＆要望コーナー

ギース様の秘書、リッパーとホッパーの詳しいプロフィールを教えてください。
●PN／黒森　音葉（東京都）

リッパー
格闘スタイル：ナイフ使い
出身：アメリカ
職業：ギースの秘書
誕生日：10月24日
身長：186cm
体重：76kg
血液型：B型
趣味：ナイフコレクション
好きな食べ物：寿司（マグロ）
嫌いなもの：チェス
大切なもの：ナイフ
得意スポーツ：なし
好きな音楽：レゲェ
特技：口笛

ホッパー
格闘スタイル：拳銃使い
出身：イギリス
職業：ギースの秘書
誕生日：4月26日
身長：181cm
体重：72kg
血液型：AB型
趣味：ガンコレクション
好きな食べ物：オレンジ
嫌いなもの：球技
大切なもの：車（トランザム）
得意スポーツ：アーチェリー
好きな音楽：ビーチサウンド
特技：トランプの神経衰弱

（SNK広報宣伝課）

SNK様に質問です。私は密かにSNKに入社したいという夢をもっていますが、入社試験で特別なテストなどはあるのでしょうか？　また、大卒でなく短大卒でも入れるのでしょうか？　あと他に資格などはいるのでしょうか？
●PN／ゆーりぃ（秋田県）

総合職（営業・事務系）に関しては大卒以上。企画・技術職（開発系）に関しては専門・短大卒以上であればOKです。ただし、選考内容としては筆記、面接、適性テスト（企画職には作品選考）などがありますので、ぜひ頑張ってSNKに入社してください。
（SNK広報宣伝課）

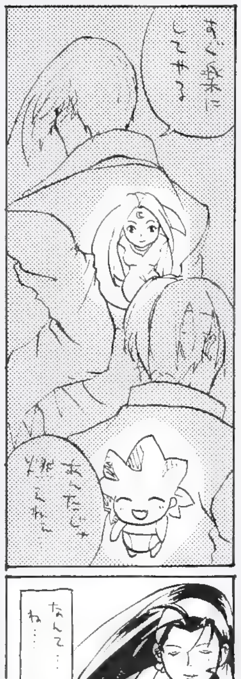


●PN／大山高峰（京都府）
闇の中に浮かび上がった2人の姿がなんともいえぬ。よく見ると紫鏡も新撰組の羽織を…。



●PN／みなみりお（東京都）
10～12ほど年前の３人だそうです。楓をおんぶしてる守矢がお兄ちゃんらしくってほほえましいにゃ。

## 思ってみただけ




なんてドリーマーなんだちづるさん!!　セリフと背中が見事にちぐはぐ。じゃあテリーはスターですね♡　「ラブラブですぅ～♡」って感じ？

●PN／なぐも尚彦（奈良県）

## あなたに道成寺




ナイスアイディーア。あかりちゃんてば、ホント照れ屋さんなんだから♡　でもこれじゃ前に進めないよ…？　まっ、濡れなきゃいいか。3コマ目の〝ひらめき〟が素敵すぎます。

★PN／なぐも尚彦（奈良県）

## 裏切りだけが人生だ




こうやって振り返ってみると、ほーんと庵って裏切ってばっかだね。今年はどうなるのかなぁ…。まさかポリゴンとか!?　「オロチーズは出ないのかな」とみんながいってますが…？

●PN／羅城水月斎（東京都）

## だからKOFは時間が




えっ…32歳は年っすか!?　でもビリーの年があがるっちゅーことは、リリィちゃんも…。これは確かにやばいかも。ところでふだんの兄の後ろのカゲは…ひょっとして、ギ、ギース様なのかい!?

●PN／佐々木歩（愛媛県）

オープンテラス

なんか『月華の剣士』という字をまちがえて書く人が多いみたいですが、うちの母は〝出っ歯の犬歯〟と聞きまちがえました。…空耳コーナーに送った方がよかったかな。●PN＝A．AOKI（神奈川県）／そりゃあ、類いまれなる空耳戦士ー　キミのおかんをNF専属空耳鑑定師として任命しよう（ウソ）。ゲームボイスをバンバン聞かせて、ナイスな空耳ネタを発見してもらってくれい。そして投稿してくれい。（編）

# こんな空耳

**楽しくイカした空耳を大募集!!　特典として空耳度鑑定つき！　自分の耳の壊れ具合を評価されてみないかい？**

## 空耳Q&A

月華の剣士の鷲塚慶一郎の超必殺技の真・狼牙のフィニッシュの声が「毎度!!」と聞こえます。

本当は何といっているんですか？　気になって眠れません。教えてください。

●PN／草薙狂（愛知県）

編：この質問は何気に多かったのだ。実際試してみたら、静かな時の編集部ではっきり「毎度!!」と聞こえてしまいました。静かな場所でだって聞こえたんだから、ゲーセンだったらなおさら聞こえるかもね。うっかり毎度っていってしまったということは、彼は副業で商売でもしているのかな？　なんちて♡

さてさて、正しいボイスはっていうと、フィニッシュらしい言葉で「終わりだっ!!」になります。

## KOFはもう結構!?

『KOF』という言葉を友達から聞いた時に、「けっこーです」と聞こえてしまった私の耳って…。

●PN／あかり×2LOVE（東京都）

編：そいつは結構いっちゃってますな。でも何が結構なんだろう？　君のその素晴らしい耳には84点差し上げましょう！　その耳を活かしてこれからも投稿よろしく！

## ブレイジングのドーナツ現象

なんか、ブレイジングスターで得点になるジュエルを取った時に流れるボイスが「ドーナツ！」と聞こえるのだ。ずーっと聞いてると、タイヤのことが浮かぶわ、腹が減ってくるわで、集中できないいいいい〜。

●PN／影の智津（和歌山県）

編：分かるぞ、その気持ち！そのうち画面にふよふよ浮かぶドーナツが見えてくるんだよね。空耳度は77点進呈！

## リョウサカに愛人説発覚!!

KOF'97の猛虎雷神刹を連発していると「愛人説!!」と聞こえる。

これ以降リョウの言動からは目が離せない!?

●PN／覇王翔吼撃（新潟県）

編：大人の空耳のお時間がやってまいりました（笑）。こんな風に聞こえちゃうと、あんなに男らしい技なのに、やけに軟派な技のような気がするのはなぜ？　しかし、愛人ってなんなのかしらん？　気になるナリ…。さてさて、空耳度は86点でどうかのう？

## 愛人ダックで勝利をつかむ友

RBSで友達と対戦すると、彼女はテリーでライジングタックルをしつこく出す。その連発で出されるライジングタックルのボイスが、何度も聞いても「愛人ダック」と聞こえて仕方ありません。大笑いしてしまい、対戦していて力が抜けます。友よ、頼む…他の技も使ってくれ。

★PN／秋沢真由子（埼玉県）

編：大人の空耳第2弾！　愛人がダックなのか、ダックに愛人がいるのかが気になるところ。空耳度は89点進呈じゃ！

# 怪談

ケケケケ…

## 「日本一ィっち♡」壊れてしまった舞…!?

盛りのついた犬も寝静まる、ある夜のこと。

私は静まり返った空気の中一人でSS版『KOF'96』をプレイしていました。少し前からSSのカートリッジの調子が悪く、やっとの思いで作動させて一息ついたあと、私は舞ちゃんを使い、気まぐれに〝サバイバルモード〟に挑戦しました。

舞ちゃんは使いやすく、順調に勝ち抜くことができました。そろそろ、「よっ、日本一ィ♡」のセリフも聞き飽きたなぁ、などと思いはじめた頃、その事件は起きたのです。

香澄を倒し、着物姿の舞ちゃん現る。と、その時「よっ、日本一ィ♡　っちィ♡　っちィ♡　っちィ♡（以下略）」と、まるでユリのごとく、舞ちゃんが「ちィ♡」を連呼しているではありませんか！そして、それとともにバグる画面。舞ちゃん粉々。同時に私の脳内も粉々。

怖くなってアクセスを押してみると〝カートリッジが正しくささっていません〟の文字。私は再びしっかりとカートリッジをさしこみました。

もう二度と、こんなことが起きないように…。

★PN／深緋なた丸（宮城県）

編：このコーナー、やたらとバグネタ多いんだよな…。でもまぁ怪現象だし、バグるとやっぱり怖いもんね。だから〝怪談〟でいいのかも…？（バグネタは多いけど〈普通ないものでは…？〉、粉々になるってのはあんまり聞かないなぁ。精密機械は大切にしようね〈ちょっと違う？〉！

粉々になった舞ちゃんとなた丸さんの脳内、ちょっと見てみたかったような気も…♡なんちて（笑）。




●PN／山田かに蔵（愛知県）
えっ…リックだよね!?　まさかそうくるとは。ホラもうこれで山崎ファンもゲットォ！




●PN／るをう弥生（三重県）
ちょっと季節ハズレかな〜。でもかわいいから許しちゃえ♡　コンルは1年中元気なのかな？



●PN／羅城水月斎（東京都）
葉月ちゃん使用キャラ希望って人、けっこういまス。でもボイスが楽しみ…というか不安（笑）。




●PN／藤真天（兵庫県）
いいかもしんない！　でもウチ燃えたらやばいね。…ところで親父いつのまに帰っとるん!?

# ネオジオ特選同人誌コーナー

## 〈初心者向け同人誌の申込法講座〉

①定額小為替と切手を買う』…郵便局で値段分の定額小為替と送料分の切手を買います』為替には期限があるので申し込みの直前に買いましょう。為替には何も記入しません（同人誌コーナーでいうところの無記名小為替はこの状態のことをさす）。また、為替は郵送の場合、盗難される確率が高いので、外から透けて見えないように手紙で包んで封筒に入れるのがベスト。同じ理由で封筒の表側に『為替在中』と書かないようにしましょう。

②手紙を書く。…欲しい本のタイトルと冊数、同封した為替の合計金額＋切手を明記した申込書を書きます。例：『ネオフリマニュアル』500円×1冊を申し込みます。合計500円と240円の切手を同封しました」

しかし、これだけではちょっと寂しいので、失礼にならない程度の簡単な手紙をそえるのもいいかもしれないですね。

③宛名カードを用意する。…宛名カードとは自分の住所、氏名を書いたカード状のもののこと。大きさはだいたいタテ5㎝×ヨコ7㎝のものが一般的で、シール状もしくは裏に両面テープが貼ってあるものを宛名シールと呼びます。文房具屋、事務用品店などで売っているタックシールを使うのが簡単で便利です。

④返信用封筒を同封する。…返信用封筒とは、封筒に自分の住所、氏名を書いて80円切手を貼ったものです。同人誌の場合、本が在庫切れになってしまうこともよくあるので、その時に送った為替を返送するのに必要となります。これはコーナーに記載されている送料とはまったく別物で、不使用だった場合、本と一緒に返送されます。

あとは①～④を封筒に入れて発行者に申し込みましょう。最後に封筒の裏にリターンアドレス（自分の住所、氏名）を書くのを忘れないように（結構忘れる人が多かったりする）。本は約1ヵ月ぐらいで手元に届きます。

オープンテラス

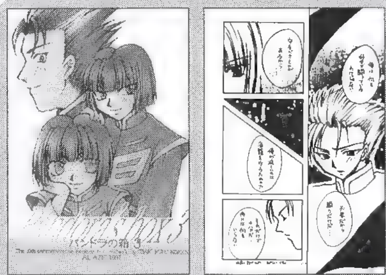
「不死身の完全体など、この世に存在せぬか…」って、それあんたのコトじゃないのか？★PN＝大自然の仕置人（大阪府）／うっ、なつかしいセリフ（餓狼3のEDだね）&するどいツッコミ。SNK一の不死身キャラだもんなぁ。灯台下暗し、ってヤツですかね、ギースさん。（編）

### 星降る夜に騒ごう



●4コマ中心の月華ギャグ本！　8割、楓ネタです！　通販特典で月華のシールがつくらしいぞ！／A5／オフ／28P／300円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒734－0042　広島県広島市南区北大河町30－13　谷口誓子（発行：行雲流水隊）

### パンドラの箱3



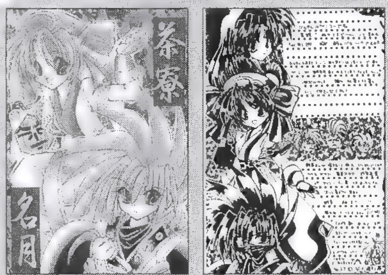
●餓狼3ネタの秦兄弟本！　ただし空龍と海龍のお話なので崇雷と崇秀は出てきません。注意してね！／A5／オフ／36P／500円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒771－0907　岡山県倉敷市児島上の町1－12－41　藤井えみ（発行：AL AZIF）

### 王様ゲーム2



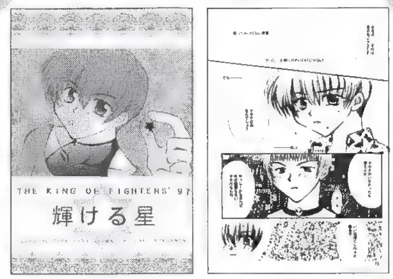
●庵のBD本！　暴走庵とノーマル庵のやりとりがおもしろいです！　表紙がすごろくになっているのもいい感じ！／B5／オフ／28P／300円無記名小為替＋160円切手＋宛名シール／〒502－0846　岐阜県岐阜市津島町6－36－1　島谷詩子（発行：春夏冬中）

### 茶寮名月




●サムライRPG本！　1冊まるまる幻十郎と鈴音のパーティのミヅキ編の話。RPGなのになぜか閑丸もいます！／A5／オフ／52P／500円無記名小為替＋180円切手＋宛名シール／〒981－0103　宮城県宮城郡利府町森郷字大窪北7－16　佐久間恵子（発行：星人通行書）

### 輝ける星




●ほのぼのテイストの社×クリス本！　悩んでいるクリスが超可愛いお話です！／B5／オフ／28P／400円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒116－0002　東京都荒川区荒川6－50－8　小池ひとみ（発行：CRYSTAL AUBE）

### ドラマティック'97




●KOFの庵×京本！　なんだかむくわれていない庵がちょっとかわいそうかも？／B5／オフ／40P／600円無記名小為替＋240円切手＋宛名シール／〒350－0066　埼玉県川越市連雀町30－1　川越マンション205　小野田めぐみ（発行：くるまんば）

### 燃えるオレ達'98




●KOF'97のギャグ本！　京と真吾と暴走庵出張ってます！　密かに真吾×京とのこと！／B5／オフ／28P／300円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒245－0005　神奈川県横浜市泉区白百合3－10－4　熊谷方「M」係（発行：RYU☆RYU）

### CURE




●KOF'97のニューフェイスチーム本！　というより社とクリスばかり出てきます。／B5／オフ／28P／400円無記名小為替＋270円切手＋宛名シール／〒983－0836　宮城県仙台市宮城野区幸町1－18－54　コーポ24　201号　髙野聖子（発行：空の王様）

### Meridian Child




●KOF'97のギャグ本！　一応オールキャラですが、ニューフェイスチームが出番多し！／B5／オフ／38P／500円無記名小為替＋200円切手＋宛名シール／〒193－0943　東京都八王子市寺田町432－129－501　中田歩美（発行：天羅万象）

## オープンテラス

ちなみに、オープンテラスのネタは、ハガキ1枚に何個のネタまで書いてOKなんでしょうか？ ピンボー性なんで、1枚にたくさん書いちゃいましたが…。●PN＝草薙羅ケンイチ（東京都）／なんか今回この質問がやけに多かったなあ。基本的に、同じコーナー宛てなら、同じ紙にいくつネタを書いてもOKっス。もちろん、ハガキじゃなくてもいいよ。では、よろぴくー（編）

# 文通＆募集コーナー

●寝ても覚めてもジョー東。三度の飯よりジョー東が好き！ そんな人、是非私と文通してください！ 彼が好きなら老若男女問いません。文通してくれるという方は初回のみ80円切手同封で。17才・女
〒594-1111 大阪市和泉市光明台2-8-6 南優子

●文通orイラスト交換してくれる方募集してます。年齢性別不問です。KOF、月華、サムスピ、のどれかが好きな人、京、庵、守矢、楓、右京、レオナ、あかりetc.が好きな人、同人誌について教えてくれる人、ゲームを教えてくれる人、お手紙ください。13才・女
〒037-0109 青森県西津軽郡稲垣村大字千年字清橋63 川崎さち子

●月華の剣士やRB2、KOFシリーズなどNEOGEOの格ゲーが大好きで、一緒にゲーセンやイベントで遊んでくれる方、ぜひお手紙ください！ 年齢性別問いません。切手も不要ですのでよろしくお願いします。24才・男
〒556-0025 大阪市浪速区浪速東1-3-17 田端繁樹

●福岡市内のイベントによくいかれる16才以上のKOF、龍虎好きの友達募集。私は19才で1日ロバートや香澄のコスプレしてます。文通はできませんが、時々ならお返事書けます。あと、買取り委託、売り子は全国的に募集中。交換応相談。いずれも切手不要。よろしく。19才・女
〒839-0243 福岡県山門郡大和町塩塚758-6 田嶋様方 T・S

●KOF中心サークル『そばどころ真社庵』を応援してくださる方（文通＆イラ交OK）待ってます。まだイベントにも出たことのないNEWFACEですが、よろしくおねがいします。メンバーも募集してます。13才・女
〒750-0092 山口県下関市彦島迫町3丁目6-30-406 上野藍

●KOFのアンケート回答者様大募集中です。やってあげよっかナ〜ン、なんて思われた方は下記住所までよろしくです♡ 80円切手＋アテ名カードor80円切手を貼った封筒で♡ 同人封筒不可っス。15才・女
〒246-0024 神奈川県横浜市瀬谷区阿久和町2400 4-303 皆川美春

●侍魂のナコルル、リムルルが大好きな人、私と文通、イラ交しませんか。近くの人でしたら、ゲーセンなどへいって遊びましょう。切手は不要、性別不問なので、気軽にお手紙ください。15才・男
〒992-0024 山形県米沢市東大通3-12-35 菅野哲雄

●よろずサークル『ですとろいやーず！』只今ペーパー配布中っ!! ジャンルはゲーム＆オリジナルで今回は創刊号とゆー事で、メンバー紹介が中心になってます。よんでくださる方は下記あて先までっ！ そしてっっ！ なんとっ!! 会員になってくれた方には会員限定グッズとしてKOF'97クリス便せんをプレゼント中っっ!! この機会、お見逃しなくっ！
〒223-0064 横浜市港北区下田町6-23-13 阿由葉りえ

●18才以上のアダルトなゲーマーの方、特にSNKfanの方、文通を希望します。なるべく福岡近郊の方（私は南区）。また、イラストetc.描ける方も募集します。女性で近くで話し相手がおらず寂しい思いをしていらっしゃる方、当方31才の主婦です。返信確実、80円切手同封で。31才・女
〒815-0001 福岡市南区五十川2丁目5-14 坂本いそみ

●SNK格ゲーが好きな方で文通、イラ交をしてくれる方を募集しています。年齢性別は不問です。少しでも興味を持たれた方、お手紙ください。返信用の切手などは不要です。20才・男
〒520-0114 滋賀県大津市穴太2丁目9-4 1号室 桐谷建一

●KOF（オロチ編）の本を作るにあたってアンケート回答者様を大募集します（お礼アリ）。やってもいいよという方は80円切と宛名シール同封で下記まで。あと、この本のゲスト様も同時募集中です。20才・男
〒203-0042 東京都東久留米市八幡町1-9-28 B-210 池崎敏明

●ゲームがうまい方、イラストがうまい方大募集！ また、サークルの作り方etc.を教えてくれる方、お手紙ください。好きなキャラは庵、京、シェルミー、レオナ！ 12才・女
〒876-2405 大分県蒲江町丸市尾 小川舞

●「ためらいを焼きつくせ！」のピアノアレンジの楽譜書きました。へっぽこだった前回の反省を活かし（？）だいたい157％程グレードアップ（当社比）。楽譜以外の内容は未定（反省してないっすね、俺）。まあ、これが載る頃にはきっとできてるはず（ホントか？）。…というわけて、「くれっ！」とゆー心の広いお方は、190円分の切手を送ってください。もれなく差し上げまーっす。
〒349-0212 埼玉県白岡町新白岡2-27-7 下田浩司

●KOFが好きで、コスプレも好きな方、文通しましょう。今年受験なので、返事は遅いかもしれませんが…。でも、ゼッタイ書きます。特に、京、庵、真吾、レオナ、舞、キングのコスプレイヤーさん大カンゲイ！ 基本的には年齢性別不問です。切手も不要。17才・女
〒739-0323 広島市安芸区中野東7丁目6-14 二野宮令子

●月華の剣士にハマっている18才以上の女性の方、文通＆イラ交してください。特に天野、鷲塚のファンの方、大歓迎です♡ もちろん楓、守矢ラブな方も。県内、都内在住の方でしたら一緒に対戦しましょう。初回のみ切手同封で。19才・女
〒259-1116 神奈川県伊勢原市石田635-4 長津海奈

●KOF（以外でもOKです）が好きな方、文通（イラ交もガンバリます）しましょう。ゼヒッ！ 遠くの方ももちろんOKです。でもできれば年のあんまり違わない人がいいです。（初回は80円切手同封でお願いネ）22才・女
〒475-0075 愛知県半田市苗代町2-14-7 五十嵐てるみ

●KOF、餓狼、龍虎、サムスピ、月華の剣士、声優、マンガ、アーケードの大好きな方、僕と文通しましょう。また家が近くの方はぜひ一緒にイベント、とかゲーセンにいきましょう。返事は必ず出します。男女問わずなのでよろしくお願いします。また、サークルを作りましたのでそちらもよろしく！ 初回のみ切手同封で。
〒699-0812 島根県簸川郡湖陵町大字二部912 本田聖

●八神庵か、ニューフェイスチーム（オロチチーム）が好きな人、私と文通＆イラ交してください♡ 初回切手同封で。年齢性別問いません。お手紙待ってまーす。14才・女
〒870-0125 大分市松岡5371 伊美幸子

●侍魂サークル『天覇』では会員を大募集してます。活動内容は2ヶ月毎の会報と半年に1度の会誌発行です。会費も安価におさえておりますので、興味のある方は80円切手同封の上郵送してください。性別年齢不問。入会特典にコスプレ写真集、グッズをプレゼント!! 17才・男
〒495-0021 愛知県中島郡祖父江町大字三丸渕字郷前57-1 津坂弥生

●SNKのゲームならなんでも好き、どんなゲーム機よりNEOGEOが好きという方、私と文通しましょう。NAM-1975からKOF'97まで好きな人なら全員歓迎します。初回だけ80円切手同封で。17才・男
〒020-0831 岩手県盛岡市三本柳12-18-66 菅野剛宣

●ゲームが好きな人♡ お友達になってください。コスプレにも興味があるので、いろいろ教えてくださる人も募集（ユリ、リムルル、あかりをやりたい♡）。初めだけ切手とプリクラを同封してね♡ 16才・女
〒140-8799 東京都品川区東大井5-23-34 品川郵便局留 わたべたまき

●庵、シェルミー等のオロチ系の人々、真吾、守矢、あかりetc.好きな方！ 文通イラ交しよっ！ 男女年齢不問。あと、KOF or月華本を作るにあたりゲスト様募集しています。イラストも可ですが、できるだけマンガをお願いします。14才・女
〒530-0035 大阪市北区同心1-9-7-901 奥方 箭無軌庵NF

●◎破沙羅を愛してやまないという方◎KOF、月華、その他格ゲーやRPGが好きだという方◎私と一緒に遊んでくださる方…どれかに当てはまればどなたでもOKです。80円切手同封でお手紙くださいませ♡ イラスト同封大歓迎！ 同人グッズa-1可！ 15才・女
〒302-0121 茨城県北相馬郡守谷町みずき野7-19-9 青木聡子

●KOFのラルフ、レオナ、アテナ、餓狼のテリー、マリー、ビリー（3リー）いずれか当てはまるファンの方、文通しませんか？ 関西近郊の方はゲーセン＆イベント等いきましょう。コミケやコスプレを教えてくださる方もよろしくお願いします。性別不問、返事確実。22才・男
〒552-0007 大阪市港区弁天2-4-3 船本恵三

●『ねおちゅぴ』のリスナーor生駒治美さん、神谷けいこさんのファンの人へ。色んな話がしたいので文通していただけないでしょうか。『ガレージサウンドストリート』のリスナーでも構いません。返事は確実です！ 年齢性別不問で切手不要。18才・男
〒321-0904 栃木県宇都宮市陽東1-8-1 コーポ中村1-105 吉方朋央

●餓狼が好きで秦兄弟に人生を狂わされたそこの君！ 男女年齢関係ナシ！ 秦兄弟への愛があればOK！ 友達になりましょう！ イラ交できる人希望！ 同人活動やってる方であればペーパーの配りあいでもしましょう（爆死）♡ 雷×秀でも秀×雷でもOK!! 初回のみ80円切手同封でお願いします。15才・女
〒274-0067 千葉県船橋市大穴南2-32-16 篠原晴美

●KOFが大好きで、特に庵とニュ




●PN／柊刹那（大阪府）
お仕置って…どんなおイタやったんでしょうか、社は…？ ナスビと狭いところで二重苦とはムゴい。




●PN／安藤裕真（千葉県）
秦兄弟も山崎もビリーも使用キャラでよかったね。大丈夫!! 4人とも人気高いっす！



●PN／霞 総司（熊本県）
なんで侍魂にいないのかなぁ。半ズボンはリムルルにとられちゃうし、おねーさんは悲しいぞ！



●PN／妹尾美芹（大阪府）
月華でネオジオゲームにハマった人って最近多いみたい。シリーズ化とかしないのかなぁ？













ーフェイスチームが大大大好きな人、私と文通しましょう！　ヘタですけどイラスト交換もOK!!　家が近ければ一緒にイベントにいきましょう。できれば女の方希望です。返事確実。初回だけ80円切手同封でお願いします。p.s.コスプレのお友達もOKです。13才・女
〒740-006-1　山口県玖珂郡和木町和木3丁目2-17-8　三上優

●月華、餓狼の楓、雪、ホンフゥー、舞、キムの好きな方、KOFおよび餓狼を教えてくれる方、文通しませんか？　尚、他にも気が合うことがあればうれしいので、いろんなことを書いてください。年齢性別不問、切手不要です。16才・男
〒501-3953　岐阜県関市千足北2-10-10　市岡大輔

●頭ん中が怒チームのことばっか。何してようと怒、怒、怒。怒チーム大大大好き、怒チーム命という方、私と文通しません？　イラスト交換大歓迎。私の絵、下手だけどよろしくお願いします。年齢はなるべく14～20才の方で、性別は問いません。
〒949-6765　新潟県南魚沼郡六日町大字岩崎457　南雲知子

●お友達大大大大ボシュウ!!　KOFについて語り合ってくれる人、またはイラストの書き方を教えてくださる方。どちらか一方にでもあてはまった人、私と文通、イラ交してください。イラスト同封だとうれしいでーす♡　14才・女
〒699-2304　島根県邇摩郡仁摩町馬路1-321　田中園子

●SNKのゲーム（特にKOF、サムスピ、月華、etc）が好きな方、私と文通andイラ交しましょう。年齢・性別不問です。あなたのプロフィールをそえて。16才・男
〒984-005-1　宮城県仙台市若林区新寺4-2-30　301　坂野大輔

●文通相手募集中！　サムスピが大好きな方文通しましょう。好きなキャラはガルフォード（パピーも）です。もちろん他のキャラも。年齢、性別、地域も不問。必ず返事は出します。15才・男
〒630-8033　奈良市五条1丁目8-20　馬渕雅士

●KOF、月華の剣士が好きな女性の方、私と文通しませんか？　ゲーセンで指導（教育…?）してくださる15才以上の方がいいです♡　家が近いとなおいいなぁ。よろしくお願いします。13才・女
〒241-0024　横浜市旭区本村町105-502　石行美幸

●「月華の剣士」が好きで、文通してくれる方、同人誌にゲスト出演してくれる方を大募集！　少しでも興味のある方は80円切手同封でお手紙ください。特に守矢が好きな方、ぜひ！　年齢性別不問です。20才・女
〒751-0815　山口県下関市本町3丁目5-5　竹下実希

●餓狼とKOFが好きなお友達を募集しています。ビリーが大好きな方、大歓迎です。私の小説にイラストを描いたり漫画にしてくれる方もお願いします。ビリーのイラストもください。年齢性別不問。20才・女
〒349-01-15　埼玉県蓮田市蓮田451-1-313　室岡由美

●月華の剣士やサムスピ、とくに楓ラブな方、新撰組を知っている方、私と文通&イラスト交換してくださる方募集。初回のみ80円切手同封で。絵はヘタだけどよろしくお願いします。14才・女
〒362-004-1　埼玉県上尾市富士見1-1-13　JR社宅305号室　渋谷ゆかり

●サークル会員大募集。アニメ、ゲーム、ゲーノー何でもあり。興味のある方は80円切手貼付封筒同封にてご応募ください。
〒761-8013　香川県高松市香西東町150-14松田方「R.M.L」

●お友達募集。KOF、月華など♡（その他RPG等）好きな方、文通orイラ交しましょう。イラストの描き方教えてくださる方大歓迎デス。性別年齢問わず。14才・男
〒300-0022　茨城県土浦市白鳥町1057-13　伊藤翔太

●KOFのニューフェイスチーム、月華のあかりが好きな方、私と文通してください。同人活動をしていて教えてくださる方も募集です。イラストと手紙を一緒にそえてもらえるとうれしいです♡　同人封筒、便セン超OKです。年齢性別不問、初回は80円切手同封で。15才・女
〒959-1704　新潟市中蒲原郡村松町甲2890-13　和泉修子

## みんなで忍ぼう!!




忍者が多すぎだなんて…サムスピには禁句よ♡　でも、火月は減らせないわ！　ここは一番忍んでなさそうなヤツに…ってやっぱ火月か…。服も髪も真っ赤。でもそこがイイの。

●PN／月致サクラ（佐賀県）

## オハイオ殺人事件




犬種にはこだわらないんですねマリーさん。しつけはしっかりね！　あ～なんだか久し振りにこの3人見た気がする…。ところでこのタイトル…知ってる人はかなり限られてるぞ。

●PN／あじ・ちきん（広島県）

## 真吾数秒後に死亡




朧車に続いて闇払いとは…。真吾は'96からの京しか知らないハズなのに、なぜ？　使える技だったのに、なんでなくなっちゃったかな～。教えたくっても教えらんないやね。

●PN／小松辰吉（東京都）

## 特技＝天気を以下略




要するに、明日は雨ってことですね。はうあっ！　でもカエルにそんなことしちゃだめだよ～ん!!　新キャラのわりには、ものすごいことを平気でしてますねリック…。でも初ネタ万歳！

●PN／山岡SUN（新潟県）

**オープンテラス**

TVドラマ『アテナ』見たぞー　ゲームと内容が全然違うけど、なかなか新鮮でよっしゃ～ー　アテナちゃんがイジメられててカワイソウだったけど。ところであの"ジュウ"って何者!?　20歳の男で発火能力があるってことは、もしや…!?●PN＝サクラサク（東京都）／もしや草薙家の一族、ってコトはないと思うけど。なんかケンスウと京を足して2で割った、みたいなキャラだよね。（編）

**オープンテラス**

ここで川柳でも。「朱雀の子　しゃがめないのに　名は嘉神（屈み）」。お粗末さんでした。●PN＝革薙京（秋田県）／嘉神といいオロチといい、しゃがめないラスボスがトレンディなんですかねぇ。（編）

# 売買&交換コーナー

●買い／ネオジオROMカセットKOF'96→8千円　KOF'97→1万円　月華の剣士→1万円ぐらいで。希望価格を書いてWハガキで。ネオジオCD本体限定版（フロントローディングタイプ）も譲ってください。〒869-05-3　熊本県下益城郡松橋町北萩尾2096-2　山下光春

●交換／僕のネオジオCD版「武士道烈伝」（説明書なし）とあなたのCD版「マジカルドロップ2」を。送料はそちら持ちで。ハガキでご連絡ください。〒845-0002　佐賀県小城郡小城町大字畑田平原2751-8　川添元大

●売り／KOF'95、'96、'97のポスター各種、キーホルダー、ぬいぐるみ、サムスピのポスター、タペストリー、SNKトレカなど。80円切手同封でリストを送ります。〒501-0112　岐阜県岐阜市鏡島2-6-1番地　佐藤一人

●買い／KOF'97のマスコットキーホルダーの京とアテナとブルーマリーを各種500円で。美品希望。〒703-8261　岡山県岡山市海吉1548-3　渡辺大勝

●売り／ネオフリ'97・1月号〜11月号までポスター付で各200円ぐらいで。まとめてすべて買ってくれる方にはもっと安くします♡　80円切手orミニレター同封で一度ご連絡ください。あと本、便箋など作ってます（芸能＋ゲーム＋アニメ）♡　80円切手＋宛名シールでお手紙ください。〒799-1522　愛媛県今治市桜井2-2-8　渡辺美和

●売り／ネオジオ、CD、CDZ用のホリ製のファイティングスティックNEOIIを（箱あり）。送料そちら持ちでお願いします。希望価格を明記のうえハガキでご連絡を。〒015-0013　秋田県本荘市石脇字田尻野36-96　佐藤隆太

●買い／ネオジオCDのフロントローディングタイプを4〜6千円くらいで（付属のコントローラー、AVコード、ACアダプタをセットで）。もしくはネオジオCDZを1万5千円くらいで（同様に付属品全部セットで）。送料こちら持ち。どちらも美品希望。〒975-0007　福島県原町市南町3丁目26-1　門馬康太

●売り／ROM版「KOF'97」「天外魔境真伝」とCD版「バルスター」「ソニックウイングス3」「クロスウオード2」「メタルスラッグ」を安く売ってください。送料こちら持ち。〒511-0243　三重県員弁郡東員町穴太738　辻克彦

●買い／ネオジオCD本体（格闘もしくは付属コントローラー付）を1万円前後で。安価優先。&KOF'97CDまたはKOFコレクションCDを2つで5千円前後（これも安価優先）。送料は負担します。保存状態を明記のうえご連絡ください。〒038-0031　青森県青森市三内里美82-6　松田さくら

●売り／ROM版「月華の剣士」と「ブレイジングスター」（ともに美品）を各2万円以上で。高価優先。希望価格と支払い方法を明記のうえ、往復ハガキでご連絡ください。〒780-0985　高知県高知市南久万1-67　門田英二

●売り／CD版KOFシリーズ（'94〜'97）、餓狼シリーズ（1、2、sp、3、RB、RBSP）送料はこちら持ち。希望価格と支払い方法を書いてハガキでご連絡ください。〒270-0017　千葉県松戸市幸谷789-14　遠藤文彦

●売り／ネオジオCD版「龍虎外伝（限定版）」「KOF（'94〜'97）」とプレステ版「武士道烈伝」を売ります。あなたのCD版「RBSP」と僕の「龍虎外伝（限定版）」の交換もOK。往復ハガキで連絡ください。〒741-0061　山口県岩国市錦見7-26-5　相島仁志

●売り／ネオジオCD本体（箱、説あり）とネオジオCD版「RBSP」「斬サム」「真サム」「KOF'97オリジナルアルバム」を1万5千円で。送料そちら持ち。支払い方法を書いてハガキでご連絡ください。〒264-0002　千葉市若葉区千城台東1-26-2-302　高田裕臣

●売り／ネオジオROM版「月華の剣士」を2万5千円以上でお買い上げの方に、ROM版「餓狼伝説2」をおつけいたします。高価優先。支払い方法と希望価格を書いてハガキでご連絡ください。締切りは掲載から二週間です。予約も受けつけます。その場合は最初に「予約」と書いてから支払いまでどれくらいかかるか書き加えてください。決まった人にはハガキで連絡します。〒731-5157　広島市佐伯区観音台3丁目13-8　天野亮

●買い／ネオジオROM本体＋ROM版「KOF'97」＋コントローラースティック（できれば2個）をなるべく安く売ってください。安価優先。送料こちら持ち。まずは希望価格と支払い方法を明記のうえ、ハガキでご連絡ください。〒807-0843　福岡県北九州市八幡西区三ヶ森1丁目3-15　井原真介

●交換／私のSNKトレカのスペシャル色or覇王丸と、あなた様のスペシャル庵orアテナを。先着2名様。どちらかを書いて往復ハガキで。文通をしてくれる人も募集。KOFと餓狼好きの人、是非。〒486-0916　愛知県春日井市八光町5-30　松井里恵

●売り／風間兄弟便箋作りました。B5・1種・8枚入り・グラデ刷。100円小ガワセ＋140円切手（2セットの場合は160円切手）で。絵ガラは蒼月&火月&葉月です。ペーパーも発行してますので、ご希望の方は80円切手とアテ名シールにてお問い合わせくださいませ♡〒981-0952　仙台市青葉区中山6-31-5　山屋理子

●買い／ナコルルボイス目覚まし時計を。送料はこちら持ちで。希望価格を明記してご連絡ください。〒381-0085　長野県長野市上野3-142　井上哉

●買い／侍魂（1作目）のアーケード版ポスターを8千円、KOF'95の初回告知ポスターを1万円で。美品希望。ポスターの状態を明記のうえ、往復ハガキにて連絡ください。〒732-0062　広島市東区牛田早稲田3-8-13-507　藤岡秀行

●売り／ネオジオROM本体（説・コントローラー無し、代りにファイティングスティックNEOII×2個付）と、ソフト「餓狼2」「餓狼SP」「餓狼3」「龍虎の拳」「龍虎の拳2」「サムスピ」「真サム」「ワールドヒーローズ」（全て箱説付き）をセットで2万円で。送料そちら持ち。〒413-0235　静岡県伊東市八幡野1258-3　石井晶

●売り／KOFハードキーホルダー京、山崎。安価でも可ですが送料はそちら持ちでお願いします。返信用封筒（80円切手同封）かミニレター同封でご連絡ください。〒981-3109　仙台市泉区鶴ヶ丘2-3-21　島貫明日香

●買い／ネオジオCDorZを安価で。多少キズあり、箱説なしでもいいです。送料はこちらで負担しますので、希望価格を書いて往復ハガキか80円切手同封でご連絡を。安価優先。掲載から2週間以内に連絡ください。〒036-8002　青森県弘前市駅前2-16-9　石田駿亮

# ▶読者通信欄　Welcome To PaoPao Cafe！

●売り／CD版KOF'94〜'97を6千円以上、メモリーカードを8千円以上で。買ってくれた人にはおまけをつけます。送料こちら持ち　支払い方法をハガキに書いてまず連絡を
〒194-0014　東京都町田市高ヶ坂1-43-1　境昌彦

●売り／ネオジオCDZ（一式）とコントローラープロとCDソフト♡（サムライ武士道列伝、ティンクルスタースプライツ、メタルスラッグ、KOF'96、ネオジオコレクション、ラストリゾート）をセットで1万8千円で。送料別。往復ハガキで連絡ください。
〒670-0954　兵庫県姫路市栗山130ロワイヤル栗山1-002
松尾清秀

●売り／CDZ＋コントローラープロ×2（箱説あり）＋CDソフト20本（KOF全作、武士道列伝等）＋攻略本＋NF15冊（vol・4、5等古いの6冊あります）値段は交渉で　相当数ありますので取りに来られる方のみお願いします。
〒730-0843　広島県広島市中区舟入本町13-17リーガルポイント502
則松宏治

●買い／CD版マジドロ2を3千円前後で箱・説ナシの場合は2千円ぐらいで売ってくださる方募集。それとROMでしか発売されていないソフトも買いますので、80円切手と希望価格を同封してご連絡ください。
〒921-8117　石川県金沢市緑ヶ丘10-1　越野義宏

●買い／ROM版「バカ殿様麻雀漫遊記」を買います。私の「天サム」と交換でも構いません。まずは連絡ください。
〒574-0025　大阪府大東市御供田2-18-33-202　石倉浩治

●売り／僕のネオジオCD限定版本体（箱説あり、コントローラー1個なし）とコントローラープロ×1と、CD版「龍虎外伝限定版」「龍虎2」「RB餓狼」「餓狼3」「餓狼sp」「KOF'95」「KOF'94」「斬紅郎」「真サム」「サムスピ」「ゴウカイザー」「ダブルドラゴン」「ギャラクシーファイト」「ワーヒー2」「クイズKOF」「ファイターズヒストリーダイナマイト」「GANGAN行進曲」「フライングパワーディスク」「ダンクドリーム」「パワースパイク II」「ニンジャコマンドー」のセットを1万円以上で。送料そちら持ち。希望価格明記のうえWハガキでご連絡を
〒710-0011　岡山県倉敷市徳芳131-20　岡眞澄

●売り／月華の剣士とサムスピの同人誌あります。小説、バラエティ、その他。小説は守矢、十兵衛中心。安価ですが内容充実！　80円切手同封でお問い合わせください。よろしくお願いします
〒751-0815　山口県下関市本町3-5-5　竹下実希

●買い／ネオジオCDZ本体一式を1万5千円位で。「KOF'94〜'96」を付けてくださるならプラス7千円位で。送料はこちら持ち。希望価格と支払い方法を書いて往復ハガキにてご連絡ください
〒133-0051　東京都江戸川区北小岩6-39-9　森野薫










## 投稿規定

**新コーナー設立!!　旧コーナーともどもよろしくね！　賞品制度も健在だぞ**

**【Welcome To PaoPao Cafe！（パオパオカフェへようこそ！）】**

**〈ありがとうママパパ〉**
・学校やプライベートで起こった、日々のおもしろいてきごとを募集！　明るく気軽なお手紙を待ってるよ。採用者1名に賞品進呈！

**〈月を見るたび思い出す〉**
・ゲーセンやアミューズメントスポットなど、ゲーム関連の場所で見かけた変な人を募集！　非常識な人がいて困った系の話でもOK！　人のあり方についてともに語りあいましょう！　採用者1名に賞品進呈

**〈替え歌、行っきま〜す！〉**
・ズバリ"替え歌"を募集。自作の替え歌をバンバン送ってね！　元歌のタイトルを書くのも忘れずに。採用者1名に賞品進呈！

**〈勉強はお留守だぜ！〉**
・ネオジオの在り方や現状に関するマジな意見や、ネオジオの魅力を大解析するお便りを大募集！　ディープなユーザーのディープな意見を待ってるぜ！　採用者1名に賞品進呈。

**〈こんな空耳〉**
・キャラボイスやネオジオソングの空耳を募集！　聞こえるものも聞こえないものも、おもしろければOK！　傑作には賞品を進呈。
また、キャラボイスに関する質問も受けつけてるよ。「あのキャラは何ていってるの？」とか「英語でしゃべってるので意味が分からないよ〜」など、なんでも質問してちょ。

**〈ストーリーアルバム〉**
・攻略記事などを読んでいてついつい見つけてしまう"変な画面写真"を募集！　あの人の手があんな場所に…とか、本来の意味とは違ってこんな風に見える！　というように、どういう写真がどういう風に見えるのかを説明して送ってね。セリフをつけて寸劇を演じさせるのも大歓迎！　採用者1名に賞品進呈。

**〈キャラ♡レター〉**
・好きなネオジオキャラへのあなたの想いを手紙に託そう！　文字数は25文字×15行以内。素晴らしいレターには賞品を進呈。

**〈愛すべきゲームたち〉**
・あなたのお気に入りのネオジオゲームに対する"愛"を語ってください。そのゲームの魅力、見どころ、やりどころなどを13字×50行前後で。ゲームタイトルを必ず記入してね！　採用者には賞品を進呈。

**〈よろず質問・要望コーナー〉**
・ネオジオに関する疑問を、メーカーやNF、はてはNFゲーマーさんなどに聞いちゃおう！　ただし、コマンド入力のコツなど、格闘ゲームに関する質問は【格ゲー目安箱】の方によろしくね！　もちろん要望や意見も受けつけてるよん。

**〈怪談、ケケケ…〉**
・本当にあった怖い話を募集します。必ずしも幽霊、オバケ関係の話じゃなくてもOK！　文字数は13字×40行程度。採用者には賞品を進呈。

**〈ネオジオ特選同人誌コーナー〉**
・掲載希望の同人誌とタイトル、サイズ、印刷方法、ページ数、金額及び支払い方法、サークル名、緊急連絡用電話番号（掲載しません）を明記して送ってね！
アピールポイントや希望掲載期限もあれば記入するのだ！

**〈文通&募集コーナー〉**
・文通相手やサークルメンバーなどの募集告知を募集してるよ。文通募集の場合は、自分の年齢と性別も書いてね。イラストつきのハガキも大歓迎！
また、写真つきの告知も募集。例に従って①〜4をすべて記入して、自分の写真と一緒に送ってね。写真はプリクラでもOKだけど、友達と一緒に写っているものを勝手に送るのは厳禁！　もし、自分以外の人も写っているものを送る場合は、本人の了解を取り、どちらが自分か分かるようにしてね。いたずらは絶対にダメ！

**〈例〉**

① 募集内容が分かる一文

**テコンドー教えます！**



② 名前
キム・カッファン

③ 年齢、性別、職業、住所
年齢／30歳　性別／男　職業／テコンドー師範　住所／韓国〜

④ 16文字×6行程度のPRメッセージ
青空の下、キム道場で私たちと一緒に精神と肉体の修行をしよう！
曲がった根性を持った若者よ、私が一から教育してあげよう！　また、そういう子供をもった親御さんからの応募も待っています。

**〈売買&交換コーナー〉**
・売りたい物、買いたい物、交換希望の物を募集。ただし、売買に編集部はノータッチなので、連絡方法や支払い方法は必ず書いてね。ソフトの売買の場合は、カセット版かCD版かを明記。便セン販売などのネタなら、イラストつきかグッド！

**〈モノクロイラスト〉**
・サイズはハガキ大。比率が同じなら拡大も可だけど、折り曲げは厳禁！　裏面には住所、氏名（PNも）を明記してね。"PaoPao賞"には賞品を進呈するぞ！

**〈4コマまんが〉**
・タテ150mm×ヨコ45mmの比率なら拡大も可だけど、モノクロイラスト同様、折り曲げは厳禁！　裏に住所、氏名（PNも）を明記。タイトルも忘れずにね！　傑作には賞品を進呈！

**〈オープンテラス（番外コーナー）〉**
・100字以内のネタを募集。噂、ダジャレなんでもアリ！　ゲーム以外のネタでもOKよ！　傑作に賞品進呈。

**【天晴】**
・プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオキャラのコスプレ写真を募集。ただし、他人の写真を勝手に送るのは厳禁！　写ってる人全員のPNと住所を必ず書いてね。"天晴賞"には賞品を進呈。
また、特にロケーションやシュチュエーションに凝った作品は、天晴内にある"私、凝ってます♡"コーナー宛てに送ってちょ。詳細は113P参照。

**【3パーセントの誘惑】**
・カラーイラストを募集。サイズはハガキ大。同じ比率なら拡大も可。
基本的に文章入りは不可だよ〜ん♡
送る時には厚紙と一緒に封筒に入れて、折り曲がらないようにするのがベスト！　ハガキをそのまま送ると、郵送の途中で汚れたり色が落ちたりするので注意だ。"誘惑賞"には賞品進呈。

**【クラブハウスコア】**
・家庭版ソフトのハイスコアを募集。半年に1回ポイント上位3名にNF特製メダルを進呈のうえ、誌上でコメントを紹介！　詳細は86Pだ。

**【読者創作ストーリー】**
・オリジナルの創作ストーリーを募集。文字数は、13字×200行程度。タイトルやキャラは、ネオジオゲームに登場する人なら誰でもOK！　主人公は動物でもいいよ。採用者には賞品を進呈。必要事項など詳しいことは、96Pを見てね。

**【ソフト人気ベスト10】**
・好きなネオジオソフトを募集。また、あなたの選んだつまらないソフト5つと、そのコメントも募集してるよ！　詳細は79P。

**【こんなゲームあったらいいな】**
・あなたの考えた架空のゲームを募集！　ジャンル、登場キャラ、ゲーム内容を、13字×30行程度で説明してね。

**【キャラクターランキング】**
・好きな男性キャラ3人と女性キャラ3人の名前を書いて送ってね。プレイヤーキャラ、非プレイヤーキャラ問わず、ネオジオゲームに出ているキャラなら誰でもOK！
カラーイラストつきのおハガキも待ってます♡　結果発表は、毎年2月号と8月号誌上。きみの手で人気ナンバーワンキャラを決めちゃおう！

**【格ゲー目安箱】**
格闘ゲームに関する疑問&質問を受けつけてるよ。コマンド入力のコツや連続技のつなげ方など、どんなことでもOK！　最強のNFゲーマー陣がきみの質問にバッチリ答えてくれるぞ！　これで、脱初心者ゲーマーだ！

**【ゲーム用語辞典】**
・あのNF一のカルトなページ「ゲーム用語辞典」が、なんと読者参加型コーナーとしてパオパオカフェ内にリニューアル！
誰でも知ってる人気キャラから初心者お断りの専門用語まで、ゲーム用語を自分勝手に解説しちゃおう！
文字数は90字以内。もちろん最優秀者には賞品を進呈！　人気キャラ名などは高競争率が予想されるので、ひとひねりした方が掲載確率UP!?
今回の募集は「き〜け」です。

各コーナーの賞品進呈者は、PNの●印が★印になっています。賞品はNFサービス部提供のネオジオグッズです。
いずれも、住所、氏名、年齢、職業、電話番号、コーナー名を明記して、次の宛先まで送るのだぁ〜！
まとめて送る時はコーナーごとに用紙（ハガキでなくても、便箋などでOK）を分け、それぞれに住所、氏名、年齢、職業、電話番号を書いて、封筒などに入れて送ってね。
※各コーナーの締切は、毎月月末です。

**宛先**
〒112-0005
東京都文京区水道
2-13-12　SKビル202
㈱芸文社　分室
ネオジオフリーク編集部
「○○コーナー」係

**オープンテラス**

大発見!!　ネオジオとファミコンのコントローラーのコネクタが同じなのだ。でも、よい子のみんなは別のコントローラーをつないだりしないよーに。ちなみにネオジオコントローラーをファミコンに差して操作したところ、ⒶとⒸがスタート、上方向がリセットで、他は操作不能だった。●PN＝死神デスサイズ（福岡県）／ファミコンの前面端子のことだね。おおっ、ホントだ。ピンの数と位置が同じなんだな。ふむふむ。（編）

# 新作ソフト発売予定リスト 4月17日現在

## ♥ユーザーの声♥

PS版の『リアルバウト餓狼伝説スペシャル　DOMINATED MIND』、今からとっても楽しみにしています。

なにしろ今回の主人公は新キャラのアルフレッド♡ 新作情報見て、一目で虜になってしまいました♡

今までにないパイロットのようなコスチュームから、どんな技を使うのか、テリーやアンディのストーリーにどのように絡んでくるのか……などなど、色々想像しては楽しんでいます。

ただ、新キャラなら真っ先にネオジオで登場させてほしいものです。私はPSも持っているから素直に新作を喜べますが、ネオジオオンリーのユーザーはちょっと複雑な気分かも…。

●PN／葉月雫（群馬県）

先月号の家庭用新作情報は読んでいただけたでしょうか。PS版は新キャラの他にもムービー、サバイバルモード、キャラクターインフォメーションなど、家庭用を念頭に置いたモードが充実。これをきっかけに餓狼プレイヤーが増えて、ゲーセンでの対戦もアツくなるかも知れないね。

私はこんなゲームを待っていました。『ザ・キング・オブ・ファイターズ京』。もう楽しみで楽しみで、私の頭は寝ても覚めても京サマのことばかり。

せっかくキャラが立ったシリーズなのに、格闘だけではその魅力を伝えきれていない印象がありました。もっともっと京サマの話を知りたーいっっ！　そう思っているファンはきっと大勢いるに違いありません。

ストーリーも気になるし、メンバーを募っていくというのも魅力。物語中で結成されるチームなんて、想像するだけでワクワクしてきます。

今後はシリーズ化して、庵やアンディが主役のゲームもぜひ出してほしいです。

●PN／京の犬（岡山県）

ホント、楽しみですね。それにしても開発段階から続編とは、何とも気の早い話ではあります。けど、ファンの要望が高ければきっとSNK様も応えてくださるのでは？

### こんなゲームあったらいいな

『KOF京』がプレステでリリースされるそうで……。そこで！　ネオジオではKOF男性キャラ総出演の恋愛シミュレーションをっ！

ゲームの目的は言わずもがな、お目当ての男性キャラとLOVE×2♡♡♡ になること（庵ボイスで「愛してる」とか言われたら…もうメロメロ♡♡♡）!!

庵や社みたいな人と恋愛したいけど、この世に存在しないからせめてゲームの中だけでも…。もちろんユーザーの幅広い要望に応えるため、一部の女性キャラも攻略可能。シェルミー!!　あなたの胸で眠りたい♡♡♡

きっと同じ事を考えている女性ネオジオユーザーも多いハズ！　SNK様、ぜひぜひお願いします♡

●PN／卯月幸（大分県）

…かなり暴走してますが、同様のお便りが今月も何通か届いております。女性ゲーマーが増えつつある現在、美少女ゲーム女性仕様版がもっと増えてもいいものでは。

毎週スケジュール組んで知力、魅力、体力（ただし上げ過ぎると対戦を申しこまれるので注意）等パラメーターを上げ、週末はデートを申しこみ、誕生日には好感度によってイベントが発生。頬そめるときめき状態のMr.ビッグに寒気を覚えつつ、エンディングは伝説の樹の下で…。

…ダメ？

| タイトル | メーカー名 | ジャンル | 容量 | 発売日 | 価格 | 開発状況 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **◆HYPER NEOGEO64** | | | | | | |
| オフビートレーサー! | SNK | レース | − | 発売日未定 | − | 100% |
| **◆MVS** | | | | | | |
| QP | サクセス | バラエティ | 容量未定 | 発売日未定 | 価格未定 | 85% |
| **◆NEO·GEO** | | | | | | |
| リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS | SNK | 格闘アクション | 539M | 4月29日発売予定 | 32,000円 | 100% |
| **◆NEO·GEO CD/CDZ** | | | | | | |
| メタルスラッグ2 | SNK | シューティング | − | 6月25日発売予定 | 価格未定 | 100%ーα |
| リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS | SNK | 格闘アクション | − | 7月発売予定 | 価格未定 | 100%ーα |
| **◆プレイステーション** | | | | | | |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 | SNK | 格闘アクション | − | 5月28日発売予定 | 5,800円 | 無回答 |
| リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND | SNK | 格闘アクション | − | 6月25日発売予定 | 5,800円/6,800円 | 無回答 |
| ザ・キング・オブ・ファイターズ　京 | SNK／夢工房 | アドベンチャー | − | 夏発売予定 | 5,800円 | 無回答 |
| ATHENA　-Awakening From The Ordinary Life- | SNK／夢工房 | アドベンチャー | − | 夏発売予定 | 価格未定 | 無回答 |
| マネーアイドルエクスチェンジャー | アテナ | パズル | − | 発売日未定 | 5,800円 | 100% |

●価格はすべて税別になっています。尚、この発売予定リストは各メーカーからの情報を元に編集部で作成したものです。
※上記の内容は予告なく変更されることがあります。
※PS版『リアルバウト餓狼伝説スペシャル　DOMINATED MIND』の2つ目の価格は〝初回限定版「SNKファン・コレクション餓狼伝説」付（CD-ROM2枚組）〟の値段です。

お手数ですが
50円切手を
おはりください

郵便はがき

112-0005

東京都文京区水道 2−13−12
SKビル202
(株) 芸文社 分室
**ネオジオフリーク編集部**
6月号プレゼント係 行

| 希望プレゼント番号 | |
|---|---|

| | |
|---|---|
| 氏名(フリガナ) | 年齢 歳<br>性別 男・女 |
| 住所 〒□□□-□□□□<br>都道府県 市区郡 | |
| | |
| 電話番号 | 職業 中学生 大学生 社会人<br>小学生 高校生 その他 ( ) |

# ネオジオフリーク6月号プレゼントはがき

**●以下のアンケートにお答えくださった方の中から、抽選でご希望の賞品をプレゼントいたします。詳細は141Pをご覧ください。**

1. 今号で面白かった記事を3つあげてください

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

2. お手持ちのハードに○をつけてください

①NEO・GEO　②NEO・GEOCD　③NEO・GEOCDZ

④セガサターン　⑤プレイステーション　⑥スーパーファミコン

⑦N64　⑧ゲームボーイ　⑨その他（　　　　　　　　　　　　　　　　）

3. 将来ゲーム業界で働きたいと思いますか

①はい　②いいえ

4. 上の質問で①を選んだ方は、どんな職種に興味がありますか

①プランナー　②グラフィッカー　③プログラマー

④声優　⑤サウンドクリエイター　⑥広報・宣伝

⑦その他（　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　）

5. ネオジオフリークへのご意見、ご要望

# 天晴

**新しい年度になって、新生活をはじめた諸君！　ぼちぼち生活に慣れたかな？　今の季節、五月病やらホームシックやらが流行ってるけど、そんな時は天晴を見て元気出せ！**

### ラルフ



●PN／YAS某（福島県）
ライフル、サブマシンガンに手榴弾と、アイテムの充実したラルフ殿ですな。ポイントは口にくわえた手榴弾とか。そうだよね、彼らって普段は格闘してる人じゃなくて傭兵なんだよね、うんうん。

### 雪



★PN／森天羽（新潟県）
どうしても雪の中で写真が撮りたくて、夜中の3時に車で走りまわって撮った写真とな!?　そんなに薄着なのに、気合いじゃのう。その根性を称えて天晴賞を進呈するぞ！

### レオナ



●小山澄江さん（広島県）
家の中をちょっとアレンジして撮ったものとのこと。足元に置いたリュックの感じから、命令待ちで待機中というシチュエーションかな？　家の中でのこういうショットもなかなかいいものですな。

### 暴走庵＆暴走レオナ



●PN／暴走庵＝藤真天＆暴走レオナ＝ミワ（兵庫県）
勇気に満ちた暴走カップル写真の登場です！　このポーズもさることながら、目つきもかな〜りイッちゃってて暴走している雰囲気がよく出てますな。今度はスタートポーズ希望♡

### 一条あかり



●PN／あんぢ♡（宮城県）
今月の季節外れちゃったで賞！　天晴は送ってもらってから載るまでに2ヵ月ぐらいのブランクがあるので、こういうことが起こっちゃうんだけどね。でもお人形みたいで可愛いので載せちゃいました♡

### 藤堂香澄



●PN／RYO（福岡県）
和室で気合いを入れた感じの香澄ちゃん！　戦闘の前とかなんでしょうかね？　女の子だけど初・女装コスプレだそうで。ってことはいつもは男の子のコスプレしてるってことかな？

## 私、凝ってます♡

今月の凝ってますさんは、新潟県に在住のPN／高瀬彰（嘉神）＆穂先メンマ（楓）の作品。題して『浮いてますがな！　嘉神さん！』です。ネタバラしをすると、はしごにバランスよく乗っかってるだけなのじゃ。でも、なかなか浮いてるっぽく見えるところがナイスです。あとポイントはうささん手袋かな（笑）。でもなぜにうさぎの手袋してるの？　たしかに嘉神も白い手袋してるけどね。う〜ん、謎じゃ。

手紙によると嘉神さんは、撮影中にはしごから落ちてしまったらしいが、大丈夫だったのかいのう。シチュエーションに凝るのはいいのですが、ケガしないように気をつけるのじゃよ！

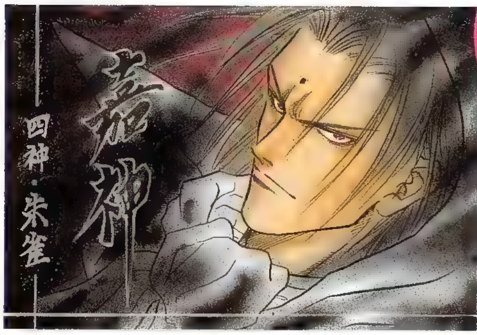
『凝ってます♡』では、凝り性コスプレイヤー＆コスプレ写真を大募集中！　ちょっとコスプレにはうるさいよという方、これは自信作！　という写真をお持ちの方、天晴宛てにどしどし写真を送ってくだされ！　待ってるよん♡



# 3パーセントの誘惑

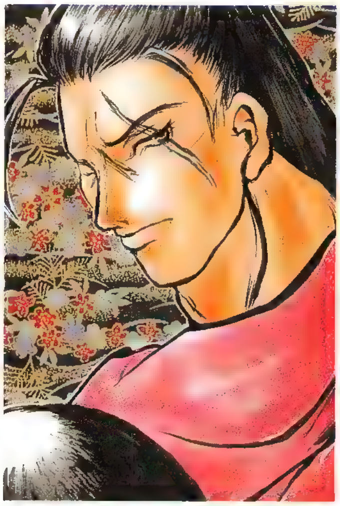


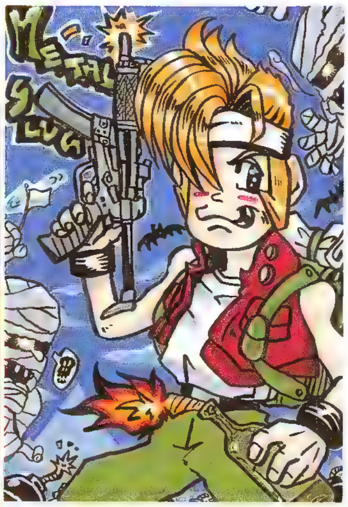

●PN／相羽ユキコ（埼玉県）
RB2の新キャラのシャンフェイちゃんですな♡ 細かい動作とか口調がスゲー愛らしいのじゃー！ 元気な娘さんはよいのう♡




●PN／Shin（大阪府）
渋さ全開の嘉神様じゃい！ いかにも悪人な面といい、言動といい、最高だよなぁ。あのまま、くたばって欲しくないよね！

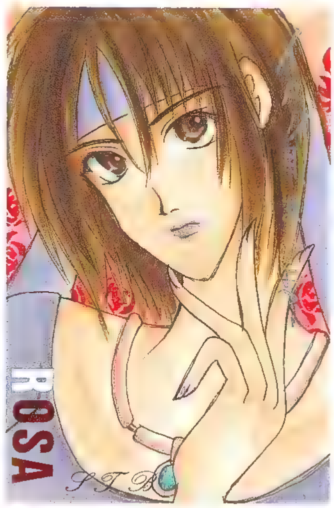
●PN／羅城水月斎（東京都）
半蔵の素顔は設定資料見ないと分かんないもんね。普段は厳重に保護されてるし。でもたまにしか出ないトコがポイントなのよん♡

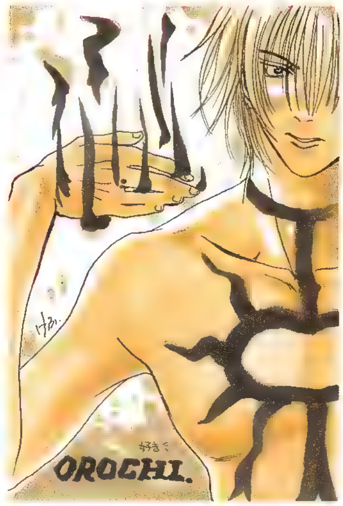




●PN／あふぃあ星人（宮城県）
メタスラじゃい！ マルコの不敵な表情が非常にグッドですな！ 後ろにわらわらいるゾンビーズもなんかカワイイぞ♡

●PN／A. AOKI（神奈川県）
うむ！ 色っぽいロサちゃん♡ ゲーセンから消えたって？ それは残念。裏へのメッセージは大歓迎！ ただし染みるペンはNGよん。



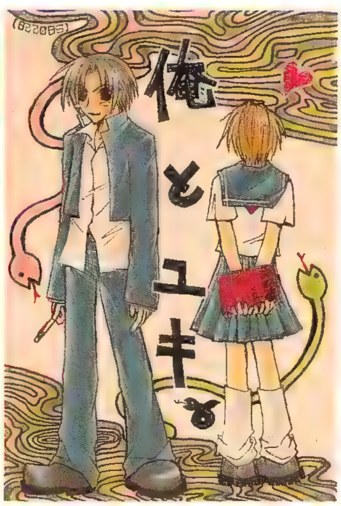




●PN／草薙けふ（大阪府）
依然として人気高しのKOF'97ラスボスこと、オロチ殿！ やっぱし、クリスが成長するとあんなワイルドになるんかいな？




●PN／DHT（岡山県）
切り絵っぽい絵柄だけど、実は違ったりして。派手な色使いが天草の雰囲気にぴったりじゃのう！

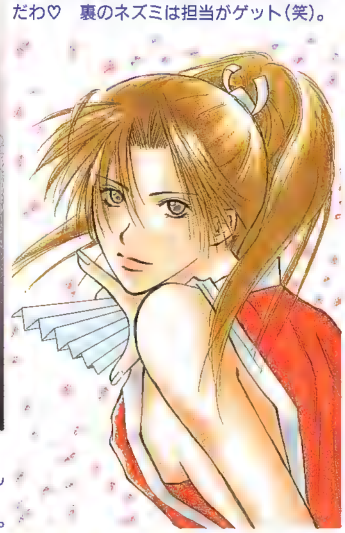
●PN／ミカセ（大阪府）
公認ラブラブカップルです♡ ユキの持ってる『俺様詩集』はもしや京の作品集!? そいつはぜひ読んで見たいナリ～！






●PN／まいこむ（三重県）
最近パソコンで加工したイラスト増えてるんだよね。やっぱしそういう時代なのかな？ でもブレイジングっぽくていい味だしてます。

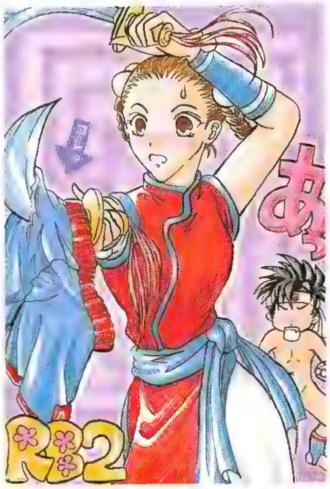
●PN／木村衣里（北海道）
凜々しい舞ちゃんゲットだぜ♡ 服の隙間からチラッと見えてる胸に悩殺されちゃいそうだわ♡ 裏のネズミは担当がゲット(笑)。





●PN／疾風時雨（新潟県）
お花見の季節♡　寒いとこならまだ咲いてるよね。サクラ前線を追って北上したくなっちゃったよん！

●PN／霧島翔（大分県）
あったらまずい（いや怖い?）シリーズRB2編。まあジョー着てる物少ないし、ありそうで怖いなり。今月のお笑い大賞決定！







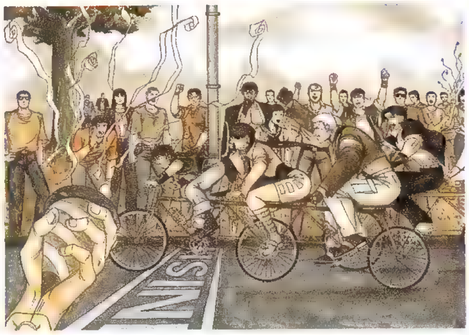
●PN／龍牙翔（東京都）
白チャムや！　大きな青紫のお目々に吸いこまれちゃいそうじゃにゃ♡　そんなにじっくり見つめちゃイヤン♡

●PN／ばらスィー（静岡県）
あかりの友達3人衆だぁ♡　う〜ん可愛ええのう♡　この子たちの性格設定がイカすんだよ。応援だけさせとくのはもったいないかも。






●PN／氷川あづみ（広島県）
ポリサムは蒼月兄ちゃんのEDがお勧めですぜ、ダンナ。風間兄弟ファンの方々は、ぜひクリアして見てほしいにゃあ♡　ウフフ♡

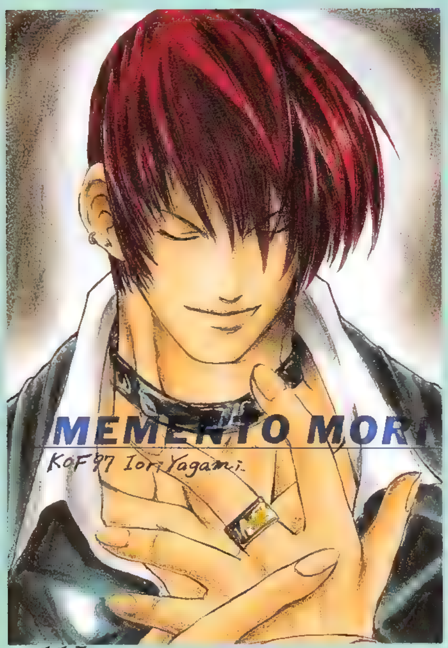


●PN／ANDREN（インドネシア）
3人1組の自転車レース！　KOFがこんなほのぼのな大会だったら平和でいいのにな。まあオロチがからんでなきゃ平和なんだけど。




●PN／カトリマット（宮城県）
月華キャラ勢揃いの図！　しかもみんな人間じゃないらしい（笑）。細かいところまで見て、それぞれの意味を考えると楽しいかも♡

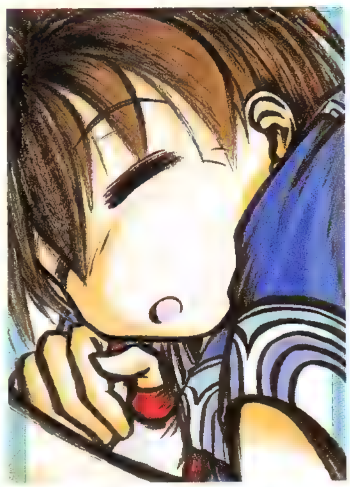
## 今月の誘惑賞




★PN／東雲イナサ（愛知県）
ラテン語で「死を想え」ですか。カッコいいのう。マジ庵のためにある言葉ってカンジだにゃあ。KOF'97はヤバかったし。次はどうなるのかな？　いおりん…。




●PN／氷屋きょうた（滋賀県）
お待たせの餓狼の季節がやって参りました！　みんなバリバリ対戦してるか〜い！　勝利デモはないけどED面白いッス！



●PN／雄一郎（滋賀県）
寝てるリムルル。略して『ねむるる』！　ってまんまやん（笑）。可愛いのでよしとしよう！　リアルタイプ巌陀羅まってるよん♡

NEO·GEO　P S　S S　G B

# ネオジオ 家庭用新作ゲーム情報

ネオジオの未来を垣間見るコーナー「ネオジオ家庭用新作ゲーム情報」。ネオジオやプレイステーション、セガサターンなどの家庭用ハードに移植されたゲームの最新情報をお届けするぞ。今月はちょっとページは少ないけど、情報はいつも通り満載なのだ！



P S

プレイステーション

## リアルバウト餓狼伝説スペシャル DOMINATED MIND

今月は新主人公のアルフレッドと、初回限定版についてくる「SNKファン・コレクション餓狼伝説」についてお伝えしよう。

SNK　6月25日発売予定
5,800円／初回限定版6,800円
格闘アクション

### アルフレッドってどんなヤツ？

大空を行く1機の飛行機。父の眠る故郷を取り戻すため、アルフレッドはじいのジョンと共に旅立った。行き先はサウスタウン…。

サウスタウン…。ギース・ハワードが姿を消し、ハワードコネクションが機能を停止したこの街では、新たな野望が動きはじめていた。謎の男が表舞台へと現れ、崩壊寸前の組織を手中に収めた。

新しい組織はサウスタウンを中心に短期間で勢力を拡大し、世界各地に武器製造工場が建てられた。そして、アルフレッドの故郷も例外ではなかった。

自然豊かな故郷に建てられた巨大な工場。冷徹な組織の人間、自然破壊…。この状況を黙って見ていられるアルフレッドではなかった。

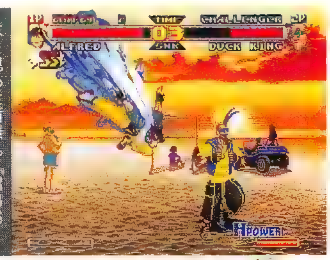
かつて、たった1人でサウスタウンを救った、テリー・ボガードという名の格闘家がいると聞いたことがある。

「オレにもできるかも知れない…」

アルフレッドはサウスタウンへと旅立つ決心を固めた。



### アルフレッド　天翔ける新挑戦者（ニューカマー）



よく見ると背景も『RBS』とは少し変わっているぞ

### PROFILE

格闘スタイル：我流（父親譲りのマーシャルアーツがベース。しかし、パワー不足を補うため手刀をメインにし、空を切り裂いて攻撃力に換えているなど、天性のセンスによるところが大きい）
国籍：アメリカ
職業：冒険家になるつもり…（父と、世話になっているじい"ジョン"の影響）
誕生日：1980年5月25日
年齢：17歳
身長：176cm
体重：65kg
血液型：A型
趣味：バードウォッチング
好きな食べ物：果物全般、ジャパニーズティー"お茶"
嫌いなもの：船、車（なぜか酔う）
大切なもの：愛機
得意スポーツ：スカイダイビング
好きな音楽：ジョン・ウィリアムズ
特技：曲芸飛行
声優：結城比呂

幼い頃にジョン（当時62歳）につれられ複葉機で旅に出た時、うっかりロシアの上空を領空侵犯してしまい、ミグに追いかけられたことがある。

それ以来アルフレッドは空の魅力にとりつかれてしまい、ジョンはミグに勝った男として、村の英雄となった。

彼がジョンと共にサウスタウンへとやってきたのは、父の眠る故郷の平和を乱した悪の元凶を断つためである（父親はアルフレッドが10歳の時事故死）。




つーかギース様、頭にヘンな輪っか、ついてるんスけど…

### SNKファンコレクション餓狼伝説

初回限定版にのみ同梱されるこのソフトの一番のウリは、プレイヤー自身が新聞記者となり、餓狼伝説のキャラクターに"インタビュー"することで情報を集め、データベースを作成していくというもの。できあがったデータベースはもちろんメモリーカードに保存可能だ。

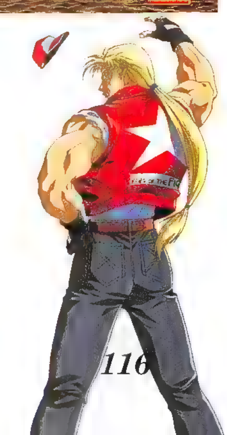
また「餓狼伝説シリーズ」6作品のオープニングデモムービーを収録。他にも餓狼ファンのイラストやコスプレイヤーの写真を観賞できる「ファンルーム」や、BGMに合わせてダック・キングが得意のダンスを披露する「ダンスモード」などもあるぞ。




なんと右下には彼らまでいる！




ファンのイラストなどが見られる



PS版『RB餓狼DM』体験版プレゼント！
詳しくは141ページへGO！

## PS
### プレイステーション

発売まであと1ヵ月を切ったPS版『KOF'97』。今月はプラクティスモードとイラストギャラリー2についてお伝えしよう。

# ザ・キング・オブ・ファイターズ'97

SNK
5月28日発売予定　5,800円
格闘アクション

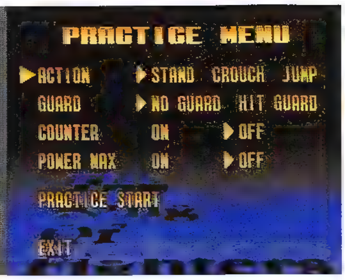
## アートギャラリー2はカラーもアリ！

### プラクティスモード

もはや移植版にはおなじみとなったプラクティスモード。



スタートでこの画面を呼び出せる



プラクティスメニュー画面。さまざまな項目が設定可能だ

基本的には他のものと変わらず、メニュー画面で相手キャラの動きなどを選択できる。また「POWER MAX」ではEXTモードに限り、パワーゲージを常にMAX状態、体力ゲージを赤点滅状態にすることができる。

### アートギャラリー2

PS版ではネオジオCD版などで好評だったアートギャラリーに「2」がつき、装いも新たに登場。パッケージイラストなど数々のカラーイラストも加えられ、より見応えあるものへと進化した。

またこのモードでは、イラストを見ながらBGMを聞くこともできるのだ。



アートギャラリー2ではカラーイラストも観賞可能になったぞ

## NG ROM
### 家庭用ROM

ついに発売された、家庭用『RB2』。GWはこれでつぶした、って人もいるんじゃないかな？　まだ買ってない人は急いでお店にゴーだ！

# リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS

SNK
発売中　32,000円
格闘アクション

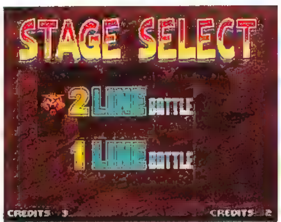
## ついに登場！ 家庭用『RB2』

ゲーセンでもおなじみ"コンティニューサービス"。ROM版ではクレジット数が決まっているため、かなり重宝する。特にBボタンの"敵体力1/4"は、1本目だけでなく2本目、3本目にも適用されるのでおススメだ。

またオプション項目で目につくのはラインセレクト。これをONにすることで、対戦の時に1ラインか2ラインを選べるのだ。もちろんこれは対人戦のみで、CPU戦では無効なので注意。



コンティニューサービスを使えば開始直後でもこの通り



ステージセレクトは対人戦のみ



コンフィグ画面。割と基本的

## GB
### ゲームボーイ

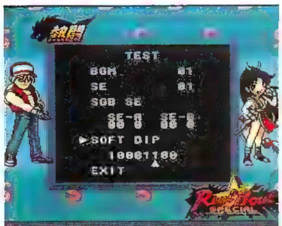
前回紹介した"ギース&庵使用法"。「でもめんどくさいし…」なんていってる人のために、彼らを簡単に使うワザを紹介だ。

# 熱闘リアルバウト餓狼伝説スペシャル

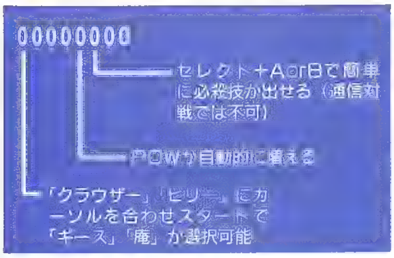
タカラ
発売中　3,980円
格闘アクション

## オプション画面の秘密とは!?

オプション画面で"SOUND TEST"にカーソルを合わせ、←+Aでサウンドテストに入る。すると"SOFT DIP"という項目が増えるのだ。この項目で変更できる点は次の通り。



各項目の0を1にすればOKだ




## NG CD
### 家庭用CD

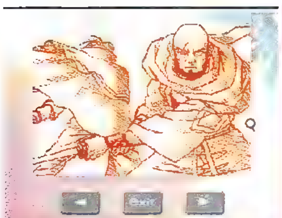
こちらも以前紹介したものを、より簡単に見られるようになるワザを紹介。これで簡単にエンディングやギャラリーが見られるぞ。

# ～幕末浪漫～ 月華の剣士

SNK
発売中　6,800円
格闘アクション

## 最後の裏技を紹介！

本来なら全キャラでクリアしたり、ショートモードをクリアしたりと、見るために特殊な条件が必要になるデモビューア画面。なんと以下のコマンドを入力することで、その条件を満たさなくてもデモビューアやギャラリーが観賞可能になるのだ。ちなみに、コマンド自体はボス使用コマンドと同じものだぞ。


こんなイラストがタップリ

OPTIONメニュー「DEMO VIEWER」にカーソルをあわせ

C×6、B×3、C×4
（3秒以内に入力）



# ザ・キング・オブ・ファイターズ京
THE KING OF FIGHTERS KYO™

## リミットはKOF開催日！ 31日後すべてが明らかに…



SNK/夢工房

| 業務用基板 | 家庭用ROM | 家庭用CD | SS | PS |
|---|---|---|---|---|
| ―/― | ―/― | ―/― | ―/― | '98年夏発売予定/5,800円 |

アドベンチャー

ゲームショウでちょっとだけお目見えした『ザ・キングオブ・ファイターズ京』。今回は、その最終編である『KOF'97』編までのステップを紹介していくぞ。
おなじみの登場キャラクター紹介も見逃さずにね！

### ストーリー進行

プロローグ編




分岐①

日本編



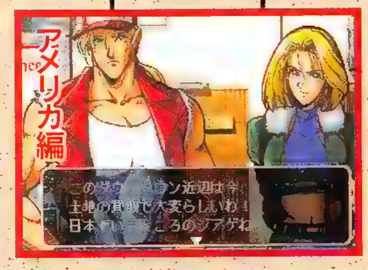
アジア編



分岐②

アジア編

アメリカ編



日本編

### ストーリー進行＆分岐解説

プロローグ編、日本編、アジア編、アメリカ編、そしてKOF'97編の5つのシナリオが存在することは、これまでに紹介した通りだ。そのストーリーの進行は次のような流れになっている。

**分岐①**

まずは草薙の弟子入り、千堂3兄弟登場、KOFの招待状が届くといったイベントが発生する、プロローグ編から物語ははじまる。

ここで京のとる行動によって、ストーリー展開は変化していき、日本編かアジア編のどちらかのシナリオに進むことになるのだ。



プロローグ編での京の行動で、この先の展開が決まる

**分岐②**

例えば日本編に進んでクリアをした場合、今度はアジア編かアメリカ編のどちらかに進むことになる。もちろんこれも、日本編での京の行動によるぞ。

もしアジア編に進んでいたなら、当然日本編かアメリカ編に進むわけだ。その後は残るシナリオからKOF'97編に進むことになる。




いざ海外へ！　でも最初からアメリカにいくことはできないわけね

ここでの注意点は、どのルートを進むにせよ、京が行動することができるのは、KOFが開催するまでの31日間だけだということ。開催日になるとストーリーはKOF'97編へと移行するのだ。

この限りある時間の中で、お目当てのキャラクターとチームを組むには、ストーリーがどんなルートで進行しているかに、よく注意しなければならない。

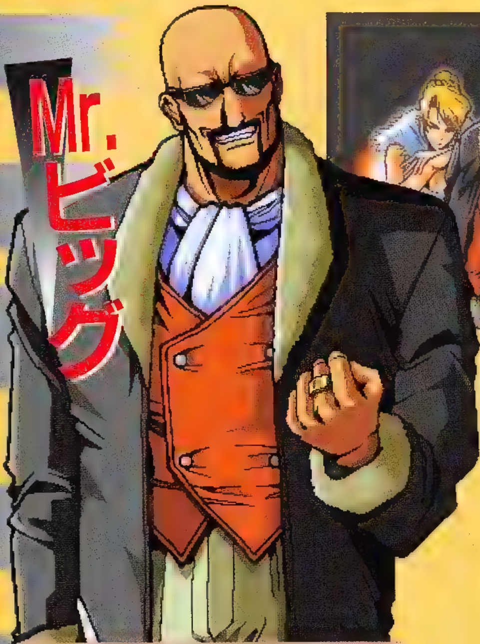
またこれらのメインシナリオのイベントのほかにも、各キャラクターならではのエピソードが満載の、サブイベントが各地に隠されているらしい。

これは探すっきゃない！

※ゲーム内容、及び画面写真は開発中のものであり、変更される場合があります。

登場キャラクター紹介

## Mr.ビッグ





「彼はすごいわよ〜」相変わらず？人もはべらして、まぁ

## ギース・ハワード





暗闇に浮かぶギース様。誰かの視点なんだろうか？

## キング





女性ながら頼もしい味方。ここはアメリカ支店らしい

## ブルー・マリー







張りこみ中らしきマリー。いろいろと活躍してくれそうだ

## 不知火舞



舞とアンディはやっぱり組ませてあげたいかな？



# NF3周年特別企画

生駒治美連載 vol.25

# 碧い砂時計



ナコルル
『侍魂～サムライスピリッツ～』
©SNK 1997

**生駒治美** いこまはるみ

2月5日生まれ／大阪府出身A型／B80・W58・H86／趣味はコンピュータ、スキー、スノーボード、テニス、スキューバダイビング
●ネオジオ格闘ゲームの女性キャラといえばこの人。担当キャラは、『サムライ』のナコルル、シャルロット、『餓狼』『龍虎』『KOF』などのブルー・マリー、キングなど多数。
その他、TVアニメ『ひみつのアッコちゃん』のカン吉役などでも活躍中。SNKのラジオ番組『ねおちゅぴ』のパーソナリティも務める。



東京都庭園美術館にて

## 『碧い砂時計』の誕生自体が私にとってのアニバーサリー！

風も心地良くって、目に飛び込んでくる緑が、ほんと眩しい。

街を歩いていてもちょっと寄り道したくなる、そんな気分。何か良い事が起こりそうな予感。そお、素敵な～予感～と思いきや、なんと『ネオジオフリーク3周年記念』、おまけにこの『碧い砂時計』も3年目突入めでたやめでた特別記念スペシャルぱふぱふだったのだ。

いやー、ホントおめでとうございます!! 石の上にも3年ってな感じで色々苦労もあったでしょうね。このコラムを担当されているKさんもしょっちゅう徹夜されてて、ついに髪の毛真っ赤っかになってはったし…。でも、これからが勝負ですからね。今度は黄色でも緑でもレインボーカラーでもなさって、楽しい本を私達に提供してください。あっ、それとこのページの存続は、くれぐれもよろしくお願い申し奉り候でごじゃる！

改めて振り返ってみると、私がこのページを担当させて頂いてから、もう3年目に突入するんですよね。ちょうど私が大阪から東京に移ってきたのと同じ時期だから、この『碧い砂時計』の誕生自体が私にとってのアニバーサリーなのだ。

## 初めての引っ越しそして東京生活…最初の関門が私を襲ってきた

生まれてこのかた、引っ越しなんて経験したことのない私は、嬉しくって嬉しくって遠足気分。夢は果てしなく広がりましたよ。

だがしかし、東京にやってきて、まず最初の関門が襲ってきた。“人酔い”だ。

真っ昼間であろうとどんな中途半端な時間帯であろうと、人がわんさかいるのだ。みんな暇人かい?? と思うほどいつも電車は満員、繁華街に行くとそりゃもうジャングルの茂みを掻き分けて探検しているような気分。

一休みしようにも、何の変哲もない喫茶店であろうと、人がうじょうじょ沸いてくる。留学帰りの友達が、あまりの人の多さに交差点の真ん中で立ちすくんでしまったというのも頷ける。

かなりの気合いを入れて街に出ないと、すっぽり呑み込まれ、肉体的にも精神的にもぼろぼろになってしまうのだ。別に山奥から出てきた仙人でもないのにこの有様なのだから、仙人さんだったらどうするんだろう??



芝生に置いてあったイスを持ってきてポーズ！　活動的な生駒さんなのだ♡

## 関門はまだ続く…友達がいない寂しさについ大阪へ長距離電話

そして第2の関門は、友達だった。

数少ない東京の友達も、みんな仕事に追われているので、そんなに頻繁に会ってくれない。仕方なしに、高い電話代を払って大阪の友達に連絡していたのだ。

3月の移動シーズン中、新幹線内でたくさんの荷物を持っている人を横目に、つい思ってしまった。「少年よ、大志を抱け」でも関門はあるでーってね。

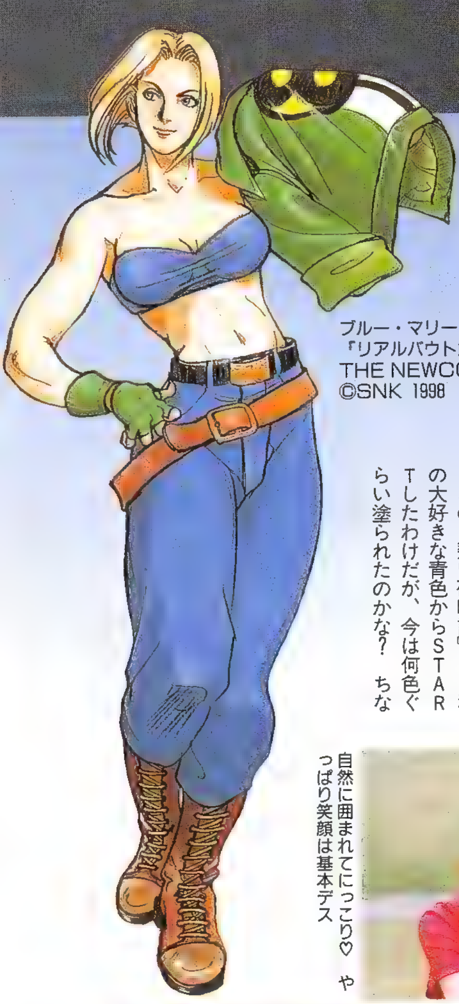
まぁ私の場合、幸い言葉だけは仕事柄すぐに順応できたけれど、同じ日本でも所変われば、色々問題はあるもんですわ。

この春から新しい場で生活を始めたみんなも、焦らずに自分の速度で、その土地の人々・風土、そして食を楽しみましょうよ。



池にいたコイやカモと遊ぶ。足元が滑りやすくてちょっと怖かった…

# 連載3年目突入！私にとってのアニバーサリーは…!?



ブルー・マリー
『リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS』
©SNK 1998

## 新たな環境をキャンバスに自分の色に染め上げよう

そんなこんなで、このページと共に歩んできた東京生活も1年経ち、2年もすればすっかり馴染んできたのであります。

やっぱり、何事も馴れだね。

どれだけ早く、その場の空気を自分の中に取り入れられるかが鍵なんだね。私も憧れのアニメのお仕事をさせてもらって、つくづくそう思いました。そしたら楽しみもどんどん増えるわけだ。そして周りに影響されて色をつけ、最終的には自分色に染めていくのである。いやー、アーティストやね。

みんなも自分は芸術家だと思って、新たな環境をキャンバスに見立てて、ペイントしてみたらどう？

この『碧い砂時計』は、私の大好きな青色からSTARTしたわけだが、今は何色ぐらい塗られたのかな？ ちなみに人で考えると、このページの後ろらへんにいるお2人は何だろうね??

安井さんは、俺のイメージからいくと赤なんだけど…。まぁ、赤でええわ。野中っちは…何色だろうね。汗かきなんで、発汗色とか…（笑）。



雨上がりの芝生に座り込む。「乾いてますよー」とのことですが…



自然に囲まれてにっこり♡ やっぱり笑顔は基本デス

## 青色キャンバスが染まる日は遠い…〝青色記念日〟はいつになるのやら

神谷けいちゃんは私と一緒で青が好きやけれど、ブラック話好きやから黒やな。曽木ちゃんは…自分で朧月が似合う女とか何とかぬかしとったから、ぼろ色やな。いや、この間ニョロニョロの携帯アンテナキャップくれたから、薄紫！ コングさんはラスターカラーで、前塚さんがこれまた赤やな…。うーん、こんな風に考えていくと、どんどん筆が進みますな!! って、行数稼ぎがバレバレじゃー。

でも『ねおちゅぴ』スタッフも外されへんから…モッヒーは早く頭皮を見せてもらわなあかんから肌色やろ、やまやまはオレンジ色好きやからしぶ柿色、滝麿呂は首なし族で実は血が緑色らしいから緑、まどかは10円やから茶色、ベンジー（便所ミン）は便器やから白、セバスチャンは何かエンジって感じ。

誰か色占いとかしてくれたら面白いのになー。でもこれだけ挙げただけでも、一緒には混ぜたくないよな。

はぁ～、一体いつになったら私の自分色の青色キャンバスとなってくれるのやら…とほほほ。まぁ、当分は無理ということでありますな。

でも、もし『碧い砂時計』が続いていたら、その時は是非〝青色記念日〟としてみんなに報告したいな。

じゃ、その時まで、末長くお付き合いくださいね。

生駒治美のサイン入りテレホンカード（ナコルル＆リムルル）を抽選で1名様に。

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、

〒112-0005
東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社分室
ネオジオフリーク編集部
「碧い砂時計6月号」係まで。
締切りは6月9日必着。発表は8月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると、他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。4月号の当選者は、北海道の高木美芳さん。おめでとう!!




## 生駒治美のなんでも質問箱

**Q** 生駒さんにとって、神谷けいこさんはどういう存在なのですか？ 『ねおちゅぴ』などでとっても仲が良さそう（!?）に思えるんですが…。
（東京都／I・Wさん）

**A** けいちゃんは、本当の妹よりも妹みたいで、すっごくかわいい奴なのであるが…。でも、実はけいちゃんの方がしっかり者で、がっちりと財布の紐を握った世話女房的存在でもあるのだ。

だから私がぐうたら亭主で、けいちゃんはぷりちいしっかり妻って感じ。そう、2人はバカボンのパパとママの関係なのだ。



※『生駒治美のなんでも質問箱』への質問を募集します。生駒さん本人のことやキャラに関することなど、聞きたいことをハガキに書いて送ってね！待ってます♡

# パートII

# 安井邦彦の遊びは終わりだ!!

**-ROUND23-**

皆さんからの熱い要望にお応えして、
『安井邦彦のおヤスイ御用だ!』スペシャルパートII
ついに実現だーッ！ いつもは主に俺に関する質問を
受けつけているこのコーナーだが、
今回はパートIと同じく、安井さんに
聞きたいことならなんでもOKの無礼講企画!
いつもナイスガイな安井さんに、
日頃の疑問をぶつけてみたぞ!

皆さん、こんにちは。

4月からの新しい生活にはもう慣れた頃だと思いますが、いかがですか?

さて、今回はしばらくぶりのスペシャルですねえ。果たして、どんな質問があるのやら?

## プロフィールの謎!〝夜中のギター演奏〟の真相とは?

Q：バンドをやっていたというのは本当ですか?

市橋幸太さん（広島県）

A：十代の頃、ほんのちょっとね。でも硬派なロックじゃなくて、当時はやりの〝ニューミュージック〟といわれていた音楽でした（わかる?-）。あとは、かつて所属していた劇団時代に、〝納涼ピアパーティ〟の即席ハワイアンバンドでベースギターを弾いていたぐらいです。

Q：安井さんはどうして最近はバイクに乗っていないんですか? あと、どうしてギターを演奏するのは夜中限定なんですか?

PN／秋田犬（秋田県）

A：悲しいことに、近くにバイクの置き場所がないんです。だから時々、夜中にさびしくなってギターを弾くんです。

なぜ夜中なのかって? それはつまり、真夜中というのは誰にも邪魔されない自分だけの時間だから…。わかります? この気持ち。

Q：カラオケで十八番の曲ってありますか?

PN／犬パンチ（大阪府）

A：すごく古い曲だけど…、ダウン・タウンブギウギバンドの『恋のかけら』にしておこうかしら。奥田民生さんの『恋のかけら』も好きですけど。

Q：初恋の相手はどんな人でしたか?

金子真由美さん（福島県）

A：まるで妖精のような女の子でした。ずっと好きでした…。なんてネ…ハハハハハ。

Q：安井さんは一人暮らしだそうですが、お料理ってするんですか?

PN／あじわい四郎（北海道）

A：ブロッコリーをゆでたり、玉ネギを思い切りみじん切りにするくらいは…。

## 役の上ではライバル!? ファンも気になる野中さんとの仲は…

Q：京の声優である野中さんとは役の上では犬猿の仲ですが、実際に仲悪いんですか?

池上替子さん（広島県）

A：気になります? フフフ…。僕の口からはこわくてとてもお答えできません。今度野中クンにきいてみてください。

Q：新キャラの草薙葵ちゃんはなかなかよいムネをしています。安井さん、いかがですか（ちなみに俺はユリ程度が好みです）?

池沢栄太郎さん（愛知県）

A：うーん、よいムネというのは、いったいどんなムネなんでしょう? 今度詳しく教えてくださいネ。

Q：仲のいい声優さんは誰ですか?

PN／ラモー（東京都）

A：KOF関係者ですかね、特に仲が良いのは…。『KOF』では仲の悪い人はひとりもいないと僕は思ってますけど…。あ、野中クンとの仲の良し悪しがバレちゃった…。ヒミツにしてやろうと思っていたのに。

Q：『DJS』で庵扮する女子高生、庵子先輩に告白されたらどうしますか?

PN／龍撃ロバ子（千葉県）

A：「迷える子羊よ…決して血迷ってはなりません」とさとしてやりましょう。





撮影中、カメラマンに「川に落ちないでくださいね～」と優しい言葉をかけていた安井氏。やはりナイスガイだ!

# NF3周年特別企画
# 『おヤ御』スペシャル



今回の撮影場所は春麗らかな東京、お台場。暖かな陽気に思わず笑みがこぼれる



八神　庵／
『THE KING OF FIGHTERS京』

## 声優、安井邦彦に聞く！ 仕事で出会ったMYマイク事件

**Q：自分が出演している番組やCDって、よく観たり聞いたりするんですか？**
PN／黒き魔女（大分県）

A：『KOF』関連の作品はひととおりチェックしてます。

**Q：尊敬している声優は？**
立川良子さん（静岡県）

A：うーん、きっといるんだるけど、具体的な人名が思い浮かばない…。

**Q：一番印象に残っている声優関係のお仕事は？**
芳賀薫さん（滋賀県）

A：ある外国人ナレーターの方と仕事で一緒になった時に、その人が自分専用のマイクを持っていたんですよね。そのマイクをスタジオのマイクスタンドに自分で接続してナレーションをするんです。それにはびっくりしました。

**Q：庵のコスプレは絶対しないそうですが、京のコスプレならしていただけるのでしょうか？　誕生日同じだし…。そして連載ページに載せてください！**
PN／ミラクル里美(宮崎県)

A：そうなんだよね、京クンも私も12月12日生まれで、いて座ということなんですけど、いわゆる"13星座"に当てはめると、へびつかい座になってしまうらしいんです。これも面白い偶然ですよね。オロチ関係としては…。

で、なんでしたっけ？　え、コスプレ!?　しませんよォ、そんなの。今さら学生服なんて…ねェ？

## キーワードは暴走、京、そして…定例の八神庵編！

**Q：庵はいつまでも高校を卒業しない草薙京のことをどう思っているのでしょうか？**
PN／庵京ユキコ（北海道）

A：「フン、オンナにうつつをぬかしているからだ」

**Q：『KOF』の男キャラの中で、庵と友達になれそうな人物は誰だと思いますか？**
PN／パソキヤ（大阪府）

A：やっぱり、シェルミー、舞ちゃん…。えっ？　女性の話じゃない!?　ハハ。えー、男性キャラにはあまり興味がないのでチェックしてません…。したがって、コメントできません。ごめんなさい。ハハハ。

**Q：安井さんは普段「クックック…ハーッハッハッハッ!!」と笑ったりしますか？**
PN／ジョー碇（石川県）

A：それはないと思いますが、きいた話によると、意外なタイミングで突然笑い出すことがあるそうですよ。おかしいですねェ…。

**Q：正しい暴走の仕方を教えてください。**
山下哲生さん（兵庫県）

A：他人に迷惑をかけずにこっそりボーソーしてください。

**Q：『KOF京』で蒼司、葵、そして静と、草薙一族次々の登場で八神家ピンチ！　庵が取るべき対処方は!?**
和田一気さん（宮崎県）

A：「フン、登場したければ勝手にしろッ！　ひとり残らずあの世に送ってやるウッ！　フフフ…ハハハハ！　ハーッハッハッハ!!!」

**Q：前回の『おヤ御』スペシャルを見て思ったんですけど、庵はルーズソックスが嫌いなんですか？**
江川千鶴子さん（石川県）

A：ルーズソックスよりは、"紺のハイソ"の方が好きなような気がしますね…。彼は。

**Q：庵がNF人気投票1位になった感想をどうぞ。**
山下哲生さん（兵庫県）

A：もちろん、庵の声をやらせてもらっている僕にとっては嬉しいことですけど、正直な気持ちは「おごれる者も久しからず、ただ春の夜の夢のごとし…」といったところです。

## 実家はソバ屋!? 安井さんの考える庵の私生活

**Q：学校での庵はどんな生徒だったと思いますか？　また、成績は？**
PN／一瀬楓（山形県）

A：ちゃんと授業に出ていれば成績優秀なのに、必死に受験勉強している同級生をみて「フン、くだらん」なんていって、試験も受けずに卒業してしまったクチだと思いますけど（でもどうやって卒業したんだろう？　ハハハ）。

**Q：庵の1日の過ごし方を教えてください。**
葛西大樹さん（栃木県）

A：まず朝早くに起きてかつおのダシをとり、8時ごろからは、小麦粉を使わない十割そばをひたすら打って…って、そば屋っていうなあーっ!!!…というのはいかがですか？

**Q：『KOF京』で京の母、静さんが初登場したけど、庵の両親ってどんな人なのかなぁ？**
PN／桜木花子（東京都）

A：お父さんが八神聖（ひじり）、お母さんが八神栞（しおり）。あーっ！　オヤジギャグにもなってない!!!
とりあえず、今回は以上です。では又次回！



**PRESENT FOR YOU!!**

安井邦彦サイン入りKOFポスターを抽選で1名様に。はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、次の住所へ。
〒112-0005　東京都文京区水道2-13-12　SKビル202
㈱芸文社　分室　ネオジオフリーク編集部
「遊びは終わりだ!!　6月号」係
締切りは6月9日必着。発表は8月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると他ページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。
4月号の当選者は、神奈川県の武田淳さん。おめでとう！

# 写真大公開！

## 野中政宏のへへ、燃えたろ？ 第11回

連載11回目を数える『野中政宏のへへ、燃えたろ？』。今回はNF３周年の特別企画で、なんと２ページの拡大版！　内容の方もいつもとは少し趣向を変え、野中さんのプライベートフォトをお見せしちゃうぞ。

### 野中政宏 PROFILE

[illegible]



生後100日ですな。こんな風に正装したのは、僕の人生でこの時だけですね（笑）。　多分この写真は、僕の大好きだったおばあちゃんの家で撮ったモノだと思います。



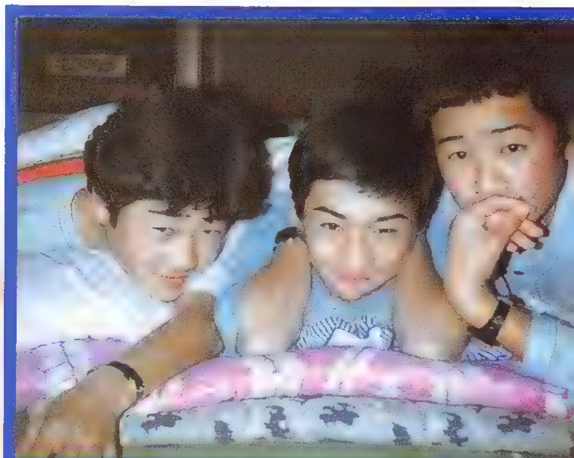
「三つ子の魂百まで」とはよくいったモンです。僕の車好きのルーツが、こんなところで見てとれるとは…。



見ての通り、幼稚園時代です。たしかカンナ組でした。
この年か次の年に大雪が降って、初めてカマクラや雪だるまを作りました。



小学校５年生ですね。学校から走って帰ってきてはラジオを聴き、そのあとは日が暮れるまで野山を走り回ってました。今でも、昔僕らが作った野山の「けもの道」「?」を近所の子供たちが走り回っているのが、ちょっと自慢です。



中学の頃はひたすら塾通い。とはいえガリ勉君ではなくて、昼休みはサッカーにバレーボールにと、遊びまくってました。スポーツの素晴らしさを身をもって知ったのがこの頃。両脇はいとこのふたり。兄弟のように育ちました。

# NF3周年特別企画 野中政宏㊙





大学生の僕と、我が家の愛犬「ムク」。親父がムクを散歩に連れて行く時、「おい、政宏、散歩行くぞ！」と呼んでいたのはショックだった（爆笑）。



25歳、初舞台の打ち上げ。芝居というモノが「とても辛いくせに、やたら楽しいモノだ」と初めて知った日。本当にいろんな事を学んだ、大切な思い出です。

僕の仲間たち＝一番の宝物。
写真は「DJSラジオドラマ編」収録の時のモノ。コングさんのロンゲ姿が懐かしい（笑）。嗜木ちゃんの帽子は手作りらしい（極秘）。



草薙 京／『THE KING OF FIGHTERS'98』

## SPECIAL PRESENT!!

野中政宏のサイン入りSNK NEW SOFT CATALOG '98を抽選で1名様に。

はがきに住所・氏名・年齢・職業・電話番号そして当コーナーへのご意見、ご希望を記入のうえ、
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202号
株芸文社 分室 ネオジオフリーク編集部
「へへ、燃えたろ？ 8月号」係まで。

締切りは6月9日必着。発表は8月号誌上。なお、このプレゼントに当選すると他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。

4月号の当選者は、大阪府の牧村美香さん。おめでとう！




## 野中政宏のお楽しみはこれからだ！

読者さんからの質問に野中さんがお答えするぞ！
野中さんのこと、もっと知りたいというギャル＆少年たちよ、君たちのアツイ質問をお待ちしてるぜ！

Q ネオジオフリークで、好きなコーナーはどこですか？ 浅井勇二さん（高知県）

A 今の僕があるのも、NFの「声優インタビュー」で取り上げてもらったからです。そんなわけで「声優インタビュー」は毎回楽しみに読んでます。知ってる人も知らない人もいるけど、どっちにしても興味あるからね。もちろん、生駒っちと安井さんのコラムも楽しみに読んでます。

他には「替え歌、行っきま～す！」とか「こんな空耳」が好きです。4月号に載ったTMRの替え歌、最高だね。俺のライバルまともな奴に代えてくれ♪ いいぞ～！PNせきはらゆう!! キミ、おもろいわ（爆笑）。

NFが、より一層盛り上がりますように。

# キャラクターテキスト

## ガルフォード



**パピィを引き連れて正義のために闘う忍者ガルフォードの魅力に迫る!**

### プロフィール

流儀：甲賀流＋ガルフォード流忍術
生年月日：1768年12月22日　16：10ＰＭ
出身地：アメリカ　サンフランシスコ　ヒーローシティー
身長：71インチ
体重：143ポンド
家族構成：母「マリア」、姉「ルージェ」「シエーラ」、妹「セレナ」
宝物：マフラー（師匠であるくの一にもらったもの）
好きなもの：スーパーヒーロー
嫌いなもの：悪人
趣向：新しい忍術開発
尊敬する人：服部半蔵、亡き父親
コンプレックス：家出同然に出てきた親不孝
剣の道について：スーパーヒーローへの道

★NFオフィシャル人気投票順位

| 第1回 | 第2回 | 第3回 | 第4回 | 第5回 | 第6回 |
|---|---|---|---|---|---|
| 13位 | 15位 | 22位 | 26位 | 41位 | 37位 |

# ゴー、パピィ！

## 必殺技



相手を上空に持ち上げ、脳天から地面に叩きつける



分身の術。ボタンで出現位置を決められるので奇襲に使える



姿を消し敵の頭上から現われ攻撃する技



パピィが相手に食いついて攻撃する。食べてるわけではない



パピィに命令して、相手に攻撃を仕かけさせるトップブリーダー的な技



電撃帯びたクナイを放つ。侍魂では羅刹・初の飛び道具だった



電撃を全身にまとって相手を攻撃する驚異的な技



パピィをボールのように蹴り相手にあてる技



パピィが姿を消し、相手の上空に出現し攻撃する



相手を投げ飛ばして電撃属性のついた剣で追撃する技



パピィに餌をあげることでパピィ技がパワーアップするぞ！

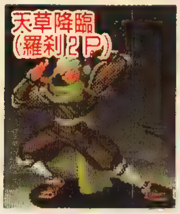


羅刹の秘奥義。MSD同様、三段技。最後はストライクヘッズでシメ！



修羅の秘奥義。3つの技で構成される

## 衣装



茶と緑の組み合わせで場所によっては保護色



奇抜なピンク登場。羅刹は犬がいなくなった



通称黒ガル。髪は銀髪。パピィにマフラーがついた



ガルフォードの基本色・金髪に青の服

## ポーズ

悔しそうに座りこんでしまう。次があるさ！　がんばろう！






勝利してパピィもよろこんでます♡　アオーン



さわやかなオレンジに！　全然、忍んでません

※プロフィールおよび技の写真は『侍魂～サムライスピリッツ～』のものです。人気投票の順位は総合順位です。

# 青い瞳のアメリカン忍者 ガルフォードに迫る！

## 忍者に憧れる夢多き少年

ガルフォードは、友達と遊ぶよりも、船着き場で諸国をまわる船乗りたちの冒険談や、その国の様子を聞くのが好きな子供だった。中でも一番心惹かれたのが、ジパングにいる忍者の話で、この話を聞いてからはいつも忍者になることを夢見ていた。どうやら彼の中にある『正義のヒーロー』のイメージと話に聞く忍者とが、ぴったり一致したらしい。

船乗りたちの話には、さまざまな忍者の名前が出てきたが、中でも服部半蔵に関する話が多く、服部半蔵はガルフォードの目標となった。

夢を実現すべく、オランダ船に密航するという大胆な計画を実行し、日本にやってきたガルフォードは、甲賀のくの一だった綾女と出会う。

元甲賀忍者の綾女は、服部半蔵の師匠である伊賀の忍びと恋に落ち、一緒になるために抜け忍となり、追っ手を逃れ出羽山中でひっそりと暮らしていた。

はじめは弟子を取るつもりのなかった綾女だったが、ガルフォードの熱意に負け、彼に忍術を教えることになる。

ガルフォードが忍術を学べたのは奇跡的だったといえよう。忍者は閉鎖された社会を築き、仲間が抜けることも、よそ者が入ることも拒む。つまり忍者の里にいったところで普通の人間、ましてや異国の者であるガルフォードが里に入り修業するなどかなわなかったに違いない。

そんな、すべてが順調にいったかに見えるガルフォードだが、1つ誤算があった。目標だった服部半蔵とは違う甲賀流を学んでしまったのだ。彼が忍術に『流派』があることを知らなかったがゆえに起きたことだが、いたって前向きな彼はそのことをあまり気にしていないようだ。やはり「流派は違っても忍者は忍者。ノー、プロブレム！」ということなのだろうか？

## 父の言葉を胸に正義を貫く！

子供の頃から正義感が強かったというガルフォード。それはサンフランシスコきっての名保安官だった彼の父親の影響といえるだろう。

正義感が強く、それに負けないだけ強い力を持っていた父は、ガルフォードにとって『正義のヒーロー』だったに違いない。しかし、悪党の凶弾から子供を守るために自らが盾となりこの世を去ってしまう。「みんなを頼んだぞ…強く…なれよ」という言葉を残して…。

今もその言葉を胸に刻み、大切なものを守るため、ガルフォードは、邪悪なものを根絶すべく旅を続けている。

## 頼れる相棒パピィとの出会い

忘れてはいけないのが、家族にして強力な相棒のパピィ。シベリアンハスキーとボルゾイのハーフのパピィと出会ったのは、ガルフォードが密航を試みようとした夜のこと。港の近くまできたガルフォードは、衰弱し今にも子供が生まれそうな雌犬と遭遇する。港を目の前にし、すぐにでも船に乗りこみたいガルフォードだったが、彼の良心がそれを許さず、雌犬の出産につきそう。しかし、生まれた子供は1匹を除いて死産。母犬も間もなく息を引き取ってしまう。その生き残った1匹がパピィである。



どんな命令も黙って聞いてくれるパピィ！　忍犬の鏡じゃ！

その後、ガルフォードとともに日本へ渡り、立派な忍犬として育つことになる。

## 気になるナコルルとの関係！

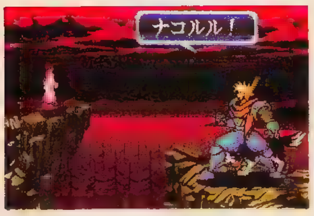
正義のために駆けまわるガルフォードにも、密かに想いを寄せている相手がいる。アイヌの巫女ナコルルである。

2人が出会ったのは天草を倒すためガルフォードが日本にきていた頃。旅の途中お腹が減って動けなくなっていたところに、たまたま通りかかったナコルルがおにぎりを分けてくれたという。

そして、天草との闘いの最中、女性でありながら強大な敵と闘うナコルルの姿を見て、ガルフォードが一目惚れしたのだという。

一方、ナコルルの方はというと、好き嫌いの感覚はなしに、自分の宿命を受け止めるので手一杯。恋愛感情が発生する余裕がないらしい。

つまり余裕が出てきたら望みはあるということなんだろうか？　がんばれ！　ガルフォード！




必死の制止も彼女の決意は変えられなかった

### 相関キャラ

**パピィ**
ガルフォードと一緒に闘う忍犬。ちなみに雌犬。

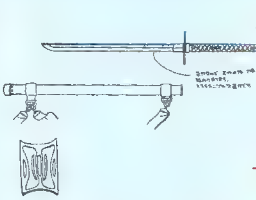
**ナコルル**
アイヌの巫女で大自然を守るため闘う戦士。

**服部半蔵**
ガルフォードの憧れの人物。

**綾女**
ガルフォードの師匠。半蔵の師匠の奥さん。

**アースクェイク**
昔、一緒に修行をしていた元兄弟弟子。今は盗賊の頭。

### 武器・刀剣



刀銘：ジャスティスブレード
作：銘 義正
作日：1786年(天明6年)
刀剣の分類：直刀に近い彎刀
日本刀の分類：忍び太刀
刀身：2尺1寸
造りこみ：——
説明：庵峰、身幅広く、重ね厚く、反りはひどく浅い。

14世紀から16世紀、ヨーロッパにおいて活躍した重装歩兵がもちいたショートソードを、ガルフォードが日本に持ちこみ、鍛え直したのがこの太刀である。日本刀の切れ味の鋭さと、西洋の剣の刀身の分厚さ、その両方の特徴を兼ね備えているといえる。また、柄の部分は特殊な樹脂（ゴム）で覆われ、プラズマが逆流しないように配慮されている。

ところで、このジャスティスブレードにはちょっとした秘密がある。人目に触れない茎の部分の表には、ガルフォードが手づから彫りこんだ彼の母、姉、妹の名が刻まれており、裏には西部の勇敢な保安官だった父親の遺品である弾丸がそのまま埋めこまれている。これは、ガルフォードの信条である「愛」と「正義」を象徴したものである。

### ワンポイントキャラクターレッスン

**忍者の歴史を簡単に探ってみよう…**

わが国の忍術の起源は、聖徳太子の使った志能便（しのび）という説もあるが、一般的には南北朝の動乱期以降、戦闘規模の拡大、集団化につれ、使用が不可欠になった物見や間者が起源とされている。

戦国時代には、諸国大名の攻防戦の激化とともに、奪口（だつこう）、竊盗（しのび）、草（くさ）、屈（かまり）、乱波（らっぱ）、透破・素破・水破（すっぱ）など、色々な名で呼ばれた忍びの者の活動が活発となった。

忍びの者は、初め敵地の事情に詳しい野伏や山盗の類を使用する場合が多かったが、任務内容が多様化し、単なる情報収集にとどまらず、敵の兵糧や武器を強奪したり、夜間に潜入しての敵陣の攪乱、夜襲・放火などの先導役などにあたるようになると、専門的技術が必要になり、火薬の使用法などに独自の工夫がされるようになった。そして、それぞれ流派に分かれ、大名に召し抱えられて、特別任務を帯びて活躍するようになる。

しかし、18世紀後半頃になると、徳川幕府の安定にともない忍術は衰退の一途を辿っていくこととなる。その替わり読本や演劇の上で、格好の題材として取りあつかわれるようになっていくのだった。

# 設定原画




## デザイナー様のお言葉

ガルフォードは、サムライの中でも特に「正義の人」なのでえぐい攻撃をさせることができません。正義感あふれる彼には、さわやか好青年をイメージして「さわやかサッカー青年」をコンセプトにアクションを作りました。

## Q&Aコーナー

このコーナーでは、キャラに関する疑問をSNKさんに答えてもらうぞ。

**Q**：ガルフォードのモデルになった人は誰ですか？

**A**：今は亡きリバーフェニックスです。

**Q**：ガルフォードを設定した時のエピソードがありましたらお聞かせください。

**A**：最初はコンパチ忍者として考えられていたんですが、「日本の忍者」服部半蔵に対して『アメリカン忍者』だ!! という一言でガルフォードが生まれました。

**Q**：ガルフォードの師匠・綾女はどんな女性ですか？

**A**：優しくも厳しい女性でした。高度な忍術を持ちながら、それを鼻にかけないところがガルフォードにとって師匠の自慢でした。

**Q**：ガルフォードは実家には帰っているのですか？

**A**：悪を退治するのに忙しいこと、家出同然で飛び出してきたこともあって帰りづらいようです。ただし、時たま家の様子を見にこっそり戻っていることもあります。でもガルフォードのお母さんは、それとなく、彼が戻っていることを知っているようです。お母さんに隠しごとはできませんね。



真説サムライスピリッツ 武士道烈伝
（CV／小市慢太郎）



侍魂～サムライスピリッツ～
（CV／小市慢太郎）

## 特選メッセージ

### サムライスピリッツ

●勝利メッセージ
剣を操る楽しさに溺れたな。いずれおまえもさとれたであろうに…。（必殺技勝ち）

### 真サムライスピリッツ

●勝利メッセージ
見事なファイトだったな。THERE'S A HEAVEN YOU, BABY.（ベイビー、キミの頭上に天国が広がってるよ）さらば！

### サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣

●特殊勝ちデモ台詞
WHERE DO WE GO? WHERE WE GO NOW?（これから俺達、何処へ行くんだろう）

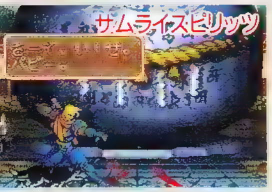
### サムライスピリッツ 天草降臨

●対戦前メッセージ
俺は俺の為じゃない。正義の為に闘うんだ!!

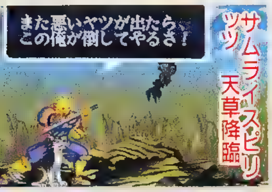
### 侍魂～サムライスピリッツ～

●勝利メッセージ
〈修羅〉
Good Heartを持つ限り、俺の正義は無敵だぜ!!
〈羅刹〉
I need…、俺には愛が…、子供達には未来が…

## エンディング



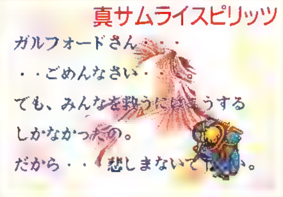

そして再び悪人を倒すため旅に出るのだった



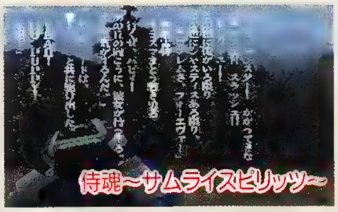

ガルフォードの悪人撲滅計画はまだまだ続く

「心の強さこそ正義！」がガルフォードの信念らしいぞ




いつかナコルルが帰ってくる日を信じ、待つしかないのだ




この世に正義があるかぎり、ガルフォードはパピィと走り続ける

## 必殺技一覧



| | サムライ | 真サム | 斬サム・修羅 | 斬サム・羅刹 | 天サム・修羅 | 天サム・羅刹 | 武士道烈伝 | 侍魂・修羅 | 侍魂・羅刹 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ●必殺技 | | | | | | | | | |
| シャドーコピー | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ヘッド・レプリカアタック | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | | ○ | ○ |
| リア・レプリカアタック | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ | ○ |
| ストライク　ヘッズ | ○ | ○ | | ○ | | ○ | ○ | | ○ |
| プラズマブレード | ○ | ○ | ○ | | ○ | | ○ | | ○ |
| ラッシュドッグ | ○ | ○ | ○ | | ○ | | ○ | ○ | |
| マシンガンドッグ | ○ | ○ | ○ | | ○ | | ○ | ○ | |
| ダイビングドッグ | ○ | | | | | | | | |
| レプリカドッグ | | ○ | ○ | | ○ | | ○ | ○ | |
| イミテイトレプリカ | | | ○ | ○ | ○ | ○ | | | |
| ローリングクラッシュ | | | ○ | | | | | | |
| プラズマドッグ | | | ○ | | | | | | |
| オーバーヘッドクラッシュ | | | ○ | | ○ | | | ○ | |
| プラズマファクター | | | | ○ | | ○ | ○ | | |
| プラズマブレイク | | | | ○ | | ○ | | | ○ |
| D.S.H | | | | ○ | | ○ | | | |
| ライトニングスラッシュ | | | | ○ | | ○ | | | ○ |
| ストライクドッグ | | | | | | | | ○ | |
| プラズマスパーク | | | | | | | | | ○ |
| プラズマファクト | | | | | | | | | ○ |
| イナズマ　クロスブレード | | | | | | | ○ | | |
| ライトニング　ウェイブ | | | | | | | ○ | | |
| ショットガンドッグ | | | | | | | ○ | | |
| メガストライクドッグ | | | | | | | ○ | | |
| ●武器破壊必殺技 | | | | | | | | | |
| メガストライクドッグ | | ○ | | | | | | | |
| ●秘奥義技 | | | | | | | | | |
| バックスタブ | | ○ | | | | | ○ | | |
| ●武器飛ばし技 | | | | | | | | | |
| D.M.S.H(ダブルメガストライクヘッズ) | | | ○ | | ○ | | | | |
| L.S.T(ライトニングストライクスリー) | | | | ○ | | ○ | | | |
| ●成長奥義 | | | | | | | | | |
| ダブルメガストライクヘッズ | | | | | | | ○ | | |
| ダブルギガストライクヘッズ | | | | | | | ○ | | |
| ダブルテラストライクヘッズ | | | | | | | ○ | | |
| ●秘奥義 | | | | | | | | | |
| MSD(メガストライクドッグ) | | | | | | | | ○ | |
| LST(ライトニングストライクスリー) | | | | | | | | | ○ |

## 次号予告

次回のキャラクターテキストは、餓狼&KOFシリーズには皆勤賞！　放浪癖のある兄と違い、堅実に生きてきたアンディ・ボガードの登場だ！
不知火舞との結婚も秒読みといわれている彼の魅力に、さまざまな角度からスポットをあててみるぞ！





# 「ATHENA」

## TVドラマ ロケ地レポート

## 『ATHENA』はこんな環境で生まれるのだ!

**現在、大好評放映中のTVドラマ『ATHENA』、みんなちゃ〜んと見てるかな？ 東京・大阪・北海道地方のみの放映なので、見れない人も多いだろうけど、このページを読めば、ドラマ&撮影現場の雰囲気がばっちり分かるぞ！ ドラマの撮影に興味ある人も注目なのだ!!**

### 小雨の降る中撮影準備がはじまった

4月某日、春とは思えないほど肌寒い風の吹く中、横浜某所にて、TVドラマ『ATHENA』の撮影がおこなわれた。

この日の撮影は、寒いうえに小雨がぱらついているにも関わらず、主に屋外でおこなわれた。出演者は待機している間、みんな衣装の上に上着を羽織っていた。しかし、撮影開始ともなれば薄い衣装のみになるのだから、役者さんも大変なのだ。

この日の撮影は、アテナの住むマンションのまわりを中心に進められた。

まず、撮影や音響の器材を積んだ車から必要なものを降ろし、撮影状況をチェックするベースと呼ばれるものが作られた。

それから、カメラや集音マイク、レフ板などが用意される。カメラが左右に移動するようなカットがあると、カメラを動かすためのレールも作られる。そのレールは移動する距離によって長さが変わるが、すべてスタッフの手によって設置されるのだ。

ドラマ撮影のスタッフは、心身ともに健康で、そのうえ力持ちでないと務まらないのかも？

### ドラマ制作を陰から支えるスタッフの面々

いよいよ撮影が開始されるころになると、メイク係と記録係が、出演者のもとにやってくる。

メイク係はその名の通り、出演者の髪や化粧、衣装などを担当する人のこと。この日は寒いだけではなく風も強かったのだが、少しでも乱れのないようにと、チェックの目を厳しく光らせていた。

記録係というのは、実写ドラマの場合、続いたシーンでもカメラアングルや場面が変わると撮影は別になるので、出演者の印象が少しでも変わらないように、こまめにチェックする人のこと。

たとえば、外からドアを開けたシーンのあとに部屋に入ってきたシーンがあると、カメラの向きが変わるので別々に撮ることになる。記録を取っていないと、極端な例では部屋に入る前は髪が長かったのにそのあとは短くなっているなど、どう考えてもあり得ないことが起こってしまう。

記録係は、実写ドラマの撮影には欠かせない重要なスタッフなのだ。

### 撮影開始！ まずはテストそして本番…

この日はまず車を使うシーンが撮影された。車の中にいる役者を外から見るという場面だ。

まず車の位置が決定され、カメラを左右に移動させるためのレールが設置される。レールの上にカメラを置き、集音マイクや照明器具、レフ板などがすべて用意されると、やっと撮影がはじまるのだ。

最初にテストがおこなわれるのだが、この瞬間から現場の雰囲気は緊張に包まれる。テストは実際放映されるものではないが、スタッフにとっては本番と何ら変わらないものなのだ。ここで役者の演技やカメラの移動速度、光の加減、音声の入り具合などがチェックされ、それでOKが出ると、ようやく本番の撮影がおこなわれることになる。


これが撮影状況のチェックをするベースだ！


車の中の役者さんを撮影するシーン。こんな状況でテストがおこなわれる

### 撮影中には色々な思わぬアクシデントも！

本番はテスト通り、もしくはテストで直した通りにおこなわれるが、屋外での撮影の場合、まったく関係のない周囲の音が入ってしまうこともある。近所の人がしゃべっている声や、救急車のサイレンなどが入ってしまったりと、予測もしない事態も起こり得るのだ。そのたびに音がしなくなるまで待ったり、撮り直したりしなければならない。

もちろん、通行人の制御もしなくてはいけない。撮影場所に人が近づかないよう、まわりにスタッフを置いて人通りをチェックするのだ。この日もそうだったのだが、昼間に撮影する場合は、場所によって野次馬が集まってくることもある。そういった人たちがカメラに入らないよう、マイクが音をひろわないよう、スタッフは常に細心の注意を払っている。

本番中は、出演者のセリフ以外は入らないよう、スタッ


組み上がったレールにカメラを乗せるとこんな感じに


レールを設置するスタッフ。すべて手作業なのだ



フ一同水を打ったように静かになる。取材陣も当然、音を立てないように静かにしながら、そっと現場を見守った。

## さりげないシーンも難なくこなす役者とスタッフの苦労

続いて、アテナがマンションに帰ってくるシーンが撮影された。

マンションに3人並んで入っていくシーンなのだが、これもまた裏でスタッフの働きがある。入り口が暗くてよく見えないため、中からライトを当てて明るくしてやるのだ。

光の向きや量がなるべく自然な明るさになるよう、うまく調節されるまで、何度もチェックされた。

ライトがうまくいけば、次は通行整理。実在のマンションを利用しておこなわれるので、付近に住む人たちが通りかかる率が高いのだ。入り口から少し離れた両側にスタッフが立ち、通りかかった人に「今、撮影中ですので…」とまわり道してもらわなければならない。

そうしてすべての状況が整うと、やっと役者の出番になる。

風の強い中、髪や服装が乱れるのをこまめに直し、カメラが構える前で、"家に帰る"という日常の何でもないシーンを演じる。いかに自然な感じが出せるかというのがポイントかと思われたが、まったく難なくそのカットを撮り終えることができた。



駅前での撮影。スタッフが大勢いるのがわかるかな?

マンション通路内のベース。もう誰も通れない狭さ



監督に演技指導を受けるアテナ役の石橋けい



このあとこちらに歩いてくる…けど、通路はスタッフでギッシリ

## 狭い通路で四苦八苦しながらも撮影は進む…

その後、マンション内の通路のシーンの撮影準備が開始された。

ベースを一度解体し、いくつかに分けて通路に運びこみ、そこに新たに設営する。その通路が、何と幅1メートル強というほどの狭さ。まぁ、マンションの通路というのは大体そんなものなのだが…。

しかし、撮影に使うとなればちょっとつらい狭さ。そこに各種器材やスタッフ、出番を待つ出演者がそろうと、それだけでもう埋まってしまうのだ。

まずカメラを固定して、それに入らないように集音マイクを長く伸ばし、照明をやわらかくするためにライトに紙をはる。そうしてまわりの状況が整うと、撮影開始…と思いきや、ここで音の邪魔が…。

マンションの下の道路を自転車で走る音が、4階の撮影現場まで聞こえてきたのだ。自転車が通り過ぎ、ようやく再開しようとすると、今度は救急車のサイレンが響いてきた。それが過ぎ去るのを待ち、いよいよ撮影が開始される。

ここで撮影されたのは、アテナ宅の玄関先でのやりとりのシーン。会話を終えた役者が通路を歩いてくる場面では、それを撮るカメラの裏側にスタッフがひしめいていて、狭い通路をスタッフにぶつからないよう役者が歩いていた。実際はすごくシリアスな場面なのだが、こんな裏話を知ると少し笑ってしまうかも…?

## 全員の気持ちが1つにまとまりよい作品ができる

撮影の合間に、監督の厳しい声が飛ぶ。

「撮影するカットの順番がバラバラでも、今のシーンはこの前のシーンからつながっている。前のシーンを忘れないで、同じ気持ちで演じないとだめだ」

これは、1カットずつバラバラで撮影するドラマでは、一番重要なことだといえる。そんな監督の思いが、役者をはじめスタッフ全員に伝わり、全員の気持ちが一つになって、よいカットを撮ることができるのだ。

こんな状況のもと、『ATHENA』の撮影は順調に進んでいる。放映の方は、今の段階で約半分というところだ。今まで見ていなかったという人も、これを機会にぜひ見てみては?

これからも続くアテナの苦悩と成長を、自分の目で確かめていこう!

### 『ATHENA』ホームページ

このドラマは何と、インターネットのホームページでも見ることができるぞ。アドレスはこちら。
http://www.vistec.co.jp/athena

## 石橋けいインタビュー

撮影の合間に、主役の麻宮アテナを演じる石橋けいに、インタビューをおこなったぞ。現場からの生の声を聞いてくれい!



―アテナ役に決まった時、どう思いましたか?

「すごく嬉しかったです。主役という大役でもありますし、アテナ自身もすごくいいキャラクターで、撮影前から楽しみにしていました。ドラマは3ヵ月の長丁場なんですけど、今はとにかく体調に気をつけようと思っています」

―麻宮アテナに対して、どういう印象がありますか?

「人に対する思いやりが強いなと思いました。すごく優しい心を持っていますよね。その心に近づこうと、それだけを思って演じています。ストーリー上、アテナのまわりで色々なことが起こるんですが、何があっても強く生きていこうという心を持っていると思います」

―撮影上で苦労したり、困ったことなどはありますか?

「特にありません。演じる上で、少しでも疑問があればすぐに監督さんに聞いて演っていますので。自分でここはこうしたいと思うところがあれば、お願いしたりもしますしね。それでも分からないことがあれば、他の出演者のみなさんに聞きますし、自分からも意見をいって、解決しながら演っています」

―ドラマを見ている人にメッセージをお願いします。

「撮影はすごくいい緊張感の中で進んでいます。このまま最後まで私も他のスタッフと一緒にがんばりますので、応援よろしくお願いします。アテナのまわりでは本当に色々なことが起こって、すごく悩んだりとかしながら、それでも前向きに生きています。アテナはこれからどんどん変わっていきますが、その姿を見守っていてください」





※『ATHENA』放送日時【テレビ東京】毎週月25:45~26:15【テレビ大阪】毎週火26:15~26:45【テレビ北海道】毎週金26:15~26:45

# ねおちゅぴDJステーション収録インタビュー

## あのDJステーションが「ねおちゅぴ」に登場!!

みんな、SNKのオフィシャルラジオ番組「ねおちゅぴ」は、ちゃんと聴いてるかな? 大好評放送中の「ねおちゅぴ」で、何とあの「DJステーション」が「ねおちゅぴDJステーション」というタイトルで、5月から4ヵ月間、月に1話ずつ放送されるぞ! これはもう、耳をダンボにして聴くしかない! 今回は、4月某日に収録された「ねおちゅぴDJステーション」の出演声優の方々に、お話を聞いてきた。心して読もう!!



司会進行役前塚氏。ユーモア溢れてます

### おもしろおかしい話はDJSならでは!?

―収録についての感想を聞かせてください。

モンスター前塚(以下、前塚)「今日は『DJステーション』というパロディなので、いろんな形でおもしろおかしくやりました(笑)。これは『ねおちゅぴ』で放送されるわけですけれど、普段の『DJステーション』と変わりません」

安井邦彦(以下、安井)「内容の方は、相変わらず倒錯の世界が続いています」

神谷けいこ(以下、神谷)「いつもすごいけど、今回もすごかったです(笑)」

野中政宏(以下、野中)「やっぱり『DJステーション』ですからね、楽しかったですよ(笑)」

コング桑田(以下、コング)「実際にみなさんの耳で聴いてもらって、想像してもらえればいいですね」

石井康嗣(以下、石井)「みなさんノリがよいので、その中に入っていけませんでした。1人おとなしく録っていました」

曽木亜古弥(以下、曽木)「ウソです、爆走してましたよ(笑)」

生駒治美(以下、生駒)「山崎、これはハマリ役です!」

石井「山崎はいつもの山崎ですからね。いつもと同じなんだけど、まわりの状況が…という(笑)」

前塚「全体的にぶっ飛んでますんで、おもしろいものができたと思います」

コング「でも、今日録ったものですべて終わりというわけではなく、実は5月にパート2をまた録るんですよ。自分たちでも、今から楽しみです(笑)」

安井「実は、パート2の方が話が多いんです。今日のはほんの小手調べ程度で(笑)。だから、今日のはまだはじまりの部分ですね」



安井さんは真剣に語りながら、笑顔も…

### 新キャラ・山崎の新たな一面が…?

―石井さんはライブ以外では初めての参加ですが、どうでしたか?

石井「新人だからいじめられてます。いじめっ子が1人いるんで(笑)」

曽木「大変よね!」

石井「誰がいじめてるんですか(笑)。でも、本当に圧倒されまくりでした。僕の出番は一部だけなので、みんながすでに盛り上がっているところにあとから入っていったんで、ついていけないんですよ」

曽木「ウソです。ヒートオーバーしてました(笑)」

―そんなにすごかったんですか(笑)。

安井「『DJステーション』をずっと聴いてる人にも、新たな世界が広がったと思います。新キャラの山崎など、新しい一面が見られるし(笑)。こんなのがずっと続くのはすごいですね。応援してくれているみなさんのおかげです」

### さすがDJステーションキャラクターにも幅が…

―それぞれの役どころについてはどうでしたか?

安井「俺は極悪非道な人ですけど、笑われるようなことになっています。でももっと悲惨な人がいるので、順当に収まったというところでしょう



ハメられた生駒さん。つい苦笑が…

## ▶ねおちゅぴDJステーション収録インタビュー



みんなのまとめ役だったコングさん



色々と場を盛り上げてくれた曽木さん

か」
生駒「いじめられ役です。それに、今回ハメられたんですよ。『内容変更したから』って、いきなりポンと原稿出されちゃって…」
一同「(笑)」
曽木「みんな笑ってるけど、いつかはまわってくるのよ！　私もライブの時にハメられたもん(笑)」
神谷「今回、リムルルは人をどつきません」
一同「(笑)」
前塚「僕はチョイなんですけど、いろんな役割を演りました。今回はわりと正統派です。いやぁ、安心してできましたよ。毎回何があるかとドキドキするんですけど(笑)」
曽木「いつもの『DJステーション』の舞ちゃんです。今回はまだそんなに大変なことはなかったんですが、今後が楽しみですね(笑)」
石井「いつものに比べたらおとなしいですね。楽させてもらいました(笑)。でもちょっと、胸にもやもやしたものが残って…ちょっと欲求不満かな(笑)。パート2が楽しみです」
野中「京の役的には、ライブの時の流れをくんでいます。山崎と絡むシーンがあるんですが、あれにはビビりました(笑)」
コング「僕はギース、ダック、幻十郎を演ったんですが、ダックが一番しんどかったですね。移動しやすいキャラなので(笑)。ブース内をかけまわりながら、頭の血管が切れそうになりましたよ(笑)」

### 聴くたびに印象が変わる大逆転劇…!?

――聴きどころを紹介してください。
曽木「生駒ちゃんの長台詞」
一同「(笑)」
生駒「それはもう…。帰りたい…(苦笑)」
――そうなんですか(笑)。楽しみですね。では、どういう風に聴いて欲しいですか？
コング「聴く時にはリラックスして、必要なものは自分のまわりの手の届く範囲に置いて、色々想像しながら聴いてください。同じ話でも、昨日聴いたのと今日聴いたのとでは、また違った印象を受けると思います」
神谷「毎回聴いてください！」
前塚「あっと驚く大逆転劇になっています(笑)」
神谷「うろたえている役者たちの顔を想像しながら聴くのも、またおもしろいと思います(笑)」
――それはちょっとすごそうですね(笑)。
コング「実は『DJステーション』の、未収録部分の後半(注・最終回)は、リスナーのみなさんからネタを募集するんですよ。もっとおもしろいものができると思うので、毎回聴き逃しのないようにちゃんと聴いてください」

### まだまだ遊び足りない!?　こんな役も演じてみたい

――今の役の他に、どんな役を演じてみたいですか？
安井「僕は何でも…。あとは突っ走るだけです(笑)」
生駒「…女王様役。いつもいじめられてるから(笑)」
神谷「犬とか(笑)。猫とか、そういう可愛い動物系を演じてみたいです」
前塚「凶暴なエイリアン。強くて残酷で、キャスト全員めった打ちするような役を演りたいですね。個人的に、悪役を演ってみたいんですよ。山崎とか庵とか、すごくあこがれます」
曽木「私も悪役を演じてみたい！　キングとかマリー系の。あと、妖怪とか(笑)」
神谷「いいなー！　二口女とか(笑)」
前塚「じゃあ僕は泥田坊とか(笑)」
石井「僕はみなさんについていくだけです。曽木さんのいじめに耐えながら(笑)。逆に三枚目とか演りたいですね」
曽木「じゃあ、前塚さんと交換すれば(笑)？」
石井「ああ、キャラクターが入れ替わるっていうのもいいかも(笑)」
野中「それはいいですね。例えば京と誰かの魂が入れかわるとかね。そういうの、おもしろそうですね」
コング「僕は森の妖精とかを演じてみたい(笑)。飛ぶようなふわふわとした感じの役とか、楽しそうですね。あとは転校生で、昔いじめられてたけど今度はがんばるぞ、というような役。出演者みんなの台本でコントを演るっていうのもいいですね」
――最後に、ネタを送ろうと思っているリスナーに、一言お願いします。
曽木「素敵な舞を待ってまーす(笑)！」
前塚「すごいのをお待ちしてますんで、よろしく」



笑顔で鋭い発言をする神谷さん



「とにかくすごい！」と語る野中さん



どんな話でもクールに語る石井さん



全員そろって1枚！　前塚さんはこの時のために扮装道具を用意していたらしい…!?

シリーズ企画

# イラスト講座

## 第3回講師▶ 日向星花




### プロフィール

- ●出身地：東京都あきるの市
- ●好きな漫画家：鳥山明、島本和彦
- ●好きなイラストレーター：結城信輝
- ●趣味：コスプレ、日曜大工、うまい物捜し
- ●特技：極限流生活（笑）
- ●好きな画材：マービーマーカー、マッキー（10年来のつき合いです）

「イラストの描き方が分からない!」「他の人はどんな道具を使ってるの?」と、日々悩んでいる投稿戦士の諸君、お待たせいたしました。今月もイラスト講座、開講のお時間がやってまいりました!

第3回目である今回はトピックスのページで『リョウの朝ごはん』を描いている日向星花先生をお迎えした。

ペンネームの由来から、影響を受けた漫画家、イラストを描く時のコツなどなど、色々とお話を聞いたぞ！






表紙の没原稿とのこと。派手すぎて使い道がいまだにないらしい

### イトコの影響で描きはじめました!

**——イラスト、漫画を描きはじめたきっかけは?**

「小学校の図画の宿題を母に教わりながら描いたことが記憶にあります。

漫画の方は、イトコのお姉さんが少女漫画を描いていて、見よう見まねではじめました。でも幼い頃から少年漫画ばかり読んでいたので、女の子らしい絵は少なかったです」

**——ペンネームの由来は?**

「10年程前に〝星のように輝いて、花のように華やかでありたい〟という意味でつけました。全〜っ然だめですけど（笑）」

**——影響を受けた漫画家、イラストレーターは?**

「絵の影響は鳥山明先生からものすごく受けています。中・高校生の時はほとんどマネしか描いてませんでした。

あとは島本和彦先生、中津賢也先生、たがみよしひさ先生など。気に入ったらすべてすぐ影響されちゃいます」

### 絵を描く時は勢いがモットーです!

**——絵を描く時に意識しているのはどんなこと?**

「自分が格好いいと思うポーズを描くようにしています。

あとは、下手は下手なりにデッサンは気にせず、まず勢いで下描きしちゃいます（笑）。

私、貧乏性なので、なかなか勢いで描けないんですが、描けた時は大胆な絵に仕上がっていてうれしいですね♡」

**——構図やポーズはどうやって考えるんですか?**

「勢いですね。あと、私〝斜め後ろ〟の構図が好きなので、後ろ向きのポーズが多いですね」

**——絵を描く上で目標にしていることは?**

「自分にしか描けない物にしたいってことかな…。オリジナリティって永遠のテーマですよね」

### 4コマのネタは実話が多いんです(笑)

**——4コマのネタを考えるコツは?**

「自分の日常から出てます。〝リョウの朝ごはん〟は、ほとんど実話なんです。タクマが父でユリが妹、リョウが私で。冗談みたいに聞こえるかもしれませんが、父と妹があのままの人なんですよ（笑）。

いいアイデアがあったら教えてほしい位ですね…。あれで面白ければ最高だと思いますもの（笑）」

**——画材はおもにどんなものを使ってますか?**

「モノクロは、インクはパイ

ロットの製図インク、ペンはゼブラのGペン、カブラペン、丸ペン、トーンはI・Cトーンが多いです。あとは筆ペン、ロットリングなどです。

カラーは、マービーマーカー、マッキー、水彩色鉛筆(カランダッシュの40色)、アクリル絵の具、ペンキ、カラスロ。最近だとMac（Photo Shop4.0J）を気に入って使ってます。

下描きのラフは、どちらもシャーペン(芯はB)で、指定はカラー芯の緑を使ってます。紙は、気分とその時あったもので変わりますが、おもに上質紙の厚口を使ってます。サイズはたいていイラストボードのB3判です」

## 描きたいと思ったものを描くことが1番大事！

**——どうしたらイラストがうまく描けるようになると思いますか？**

「上手く描こうって思うのも大事ですけど、とにかく描きたいと思ったものを描くことが一番大事だと思います。たくさん描けばいずれ上手くなると思うし。月並みですが…。

あとは、人の意見を聞くのがいいと思います。自分の絵の欠点をズバッといってもらえれば自分では気づかないことも見直せますよ♡　私は友人の作家に指摘されて直しました」

**——投稿して掲載されるコツとか？**

「投稿…私も載る度に喜んだなぁ。私は好きなものを好きなように描いてました。〝好き〟が伝わったら載ると思うので、愛をそそぎこみまくりましょう。愛をこめると自然と仕上がりも変わってくると思うのデス！」




バックに柄を入れたり、文字を入れたり…。これもMac使用



もとは中央のリョウだけだったものを、Macで色々と加工したイラスト




デザイン学校に通っていた時、課題で描いたというイラスト




KOF'94が出てすぐぐらいに作った同人誌の表紙

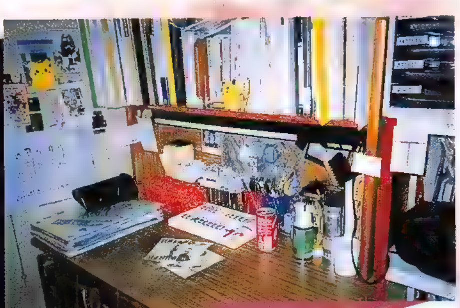
## 仕事場画材紹介



トーンが収納されている引き出し。横には資料がつまっている



現在愛用中で同時に特訓中のMac。専用の机がある。



作業机。おもにこの机でイラストや漫画を描いている



カラーの画材。ペンキを愛用とのこと。広面積を塗るのにいい様だ



モノクロの原稿用の道具。くわしくは本文にあるとおり

## ワンポイント
# お絵描き講座

絵を描いている人なら、他の人がどうやって描いているのかは気になるところ。ここでは講師の方のイラスト製作過程を大公開！ これを参考にして、君の絵もレベルアップさせよう！

## ❶下絵

今回は、はじめ座っているポーズを描いてみたんですが気に入らず、自分でどんなポーズがいいかアクションしながら考えました。

下描きは、一度全裸を描いてからその上に服を描くので、下描きの線が少し多めにあります。

シャーペン、鉛筆のBを使うのは、やわらかいので紙を痛めにくいからです。重ねて線を入れたり、消しゴムをかけると紙がけばだつので芯はやわらかい方がいいです。





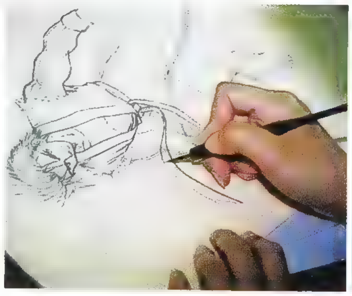
一度、裸を描いてから服を描きこむので下描きの線は多い

## ❷ペン入れ

紙にあったペン先を選んで、ペンを入れます。大体いつもは、ペン入れした物をコピーして、コピーに色つけをするのですが、ボードなどはコピーができないため直接色をつけるので、紙に合わせてペンも変えます。

あと、私はペン入れの時、絵の中で重なっている部分の手前になるところからペンを入れるため、色々なところからペンが入ります。





画面上で手前にくるものからペンを入れていく




人物の足元に影を入れて、サインを入れて完成！

## ❸色つけ

色は髪の毛から塗って、そのキャラクターのカラーイメージをまとめていきます。

サインペンを使って色を塗っているのですが、パレットに溶いたりせず、直接塗っています。まず濃い色を塗って、この濃い色を薄い色のペンでのばしていきます。その際、サインペン先が汚れるので、試し描き用紙&ティッシュは必需品！

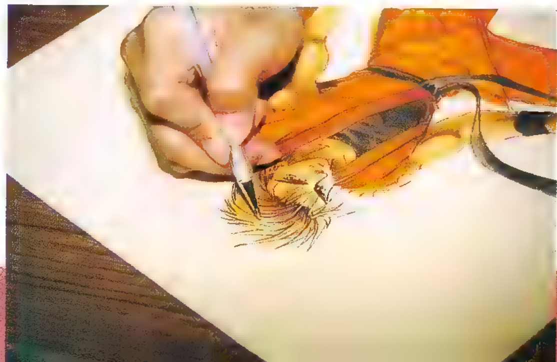
直接サインペンで塗っていくコツは、塗ったインクが乾ききらないうちに、素早く塗ることかな？ 濃い色から塗るのはなれないと結構キケンなので何度も塗り直すこともあります。

あとは気合い!! です。



濃い色を薄い色のペンでぼかしていく。素早くやるのがコツ

最後にミルキーペンで光を入れていく



## PRESENT!

今回制作したイラストを、抽選で1名様にプレゼント！ ハガキに住所、氏名、年齢、職業、電話番号、記事の感想をご記入の上、〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12 SKビル202 ㈱芸文社分室 ネオジオフリーク編集部「イラスト講座・日向星花先生イラストプレゼント係」まで。締切りは、6月9日必着。発表は8月号にて。なお、このプレゼントに当選すると他のページのプレゼントに当選できない場合がありますので、予めご了承ください。

4月号の当選者は、徳島県の石井圭さんです。おめでとうございます！

# リョウの朝ごはん外伝

**RYOU no ASAGOHAN -gaiden-**

今回のイラスト講座コミックは「リョウの朝ごはん」の外伝をお送りするぞ。外伝といってもロバートが主役のアレじゃなくリョウたちが子供の頃という設定だぞ！
ちなみに、このタイトル文字は、この外伝のために日向さんとその友人の田原朋美さんが作ったものなのだ！



ネオジオフリークサービス部提供
NEO・GEOオリジナルグッズ

# 通信販売コーナー

## ナコルル&リムルル プールリール キーホルダー




この商品は制作中ですので、デザイン等変更される可能性がございます。

キャラクターのイラストつきキーホルダー。ベルトに装着できるクリップつきだ。鎖は伸縮自在になっているので、鍵をつけるとすぐに取り出して使うことができ、便利だぞ！

価格:945円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PK-NR-01

## KOF'97 ドッグタグ(金のみ)



草薙　京、八神　庵、ラルフ、レオナ、山崎竜二の5種類1セット

銀は好評につき売り切れです。申し訳ありませんがご了承ください。

価格:1,890円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:DT-KOF-01

## KOF'97 革キーホルダー(黒、茶)



草薙　京、矢吹真吾、七枷　社、クリス、シェルミーの5種類1セット

黒と茶のうち、どちらの色を希望するか必ず明記してください。

価格:1,890円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:KK-KOF-02

## KOF'97　ぬいぐるみ

Aタイプ：草薙　京、矢吹真吾、椎拳崇、シェルミー、ブルー・マリー
Bタイプ：八神　庵、七枷　社、クリス、不知火　舞、麻宮アテナ

どちらのタイプか必ず明記してください。

5種類1セット

価格:各3,675円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:NU-KOF-01

在庫僅少



## ナコルル&リムルル Tシャツ



価格:2,625円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:S-NR-01
サイズ:M・L
(希望サイズを必ず明記)

## 蒼月&火月Tシャツ



価格:2,625円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:S-SK-02
サイズ:M・L
(希望サイズを必ず明記)

### 申込方法

【現金書留をご利用になる場合】
◆まず郵便局で現金書留の封筒をご購入ください。
◆現金書留の封筒の中には、商品の価格＋送料（手数料）と、以下の項目を明記した紙を入れて、郵便局の窓口にお出しください。
〈同封する紙に記入するもの〉
①郵便番号&住所　②氏名　③電話番号　④商品名と商品番号　⑤数量　⑥商品と送料（手数料）の合計金額
※その他封筒の中に入れた金額に応じて、現金書留の郵送料が500円～600円程度かかります。
【郵便振替をご利用になる場合】
◆まず郵便局で郵便振替の用紙を入手してください。
◆1枚目の各欄に、①口座番号、②商品と送料（手数料）の合計金額、③住所、氏名、電話番号、そして加入者欄には④『ネオジオフリークサービス部』とすべて2ヵ所ずつ記入します。
◆2枚目は複写になっていますので、通信欄のみ記入してください。2枚目の通信欄に記入するのは、⑤商品名と商品番号、⑥数量、⑦商品と送料（手数料）の合計金額です。
◆記入が終わったら、合計の金額と一緒に郵便局の窓口にお出しください。
◆振替を利用する際にかかる通常手数料は70円程度です。

〈申込先〉
〒112-0005 東京都文京区水道2-13-12
SKビル202 ㈱芸文社 分室
ネオジオフリークサービス部
「NEO・GEOオリジナルグッズ通販」係
〈口座番号〉
00160-5-105479
※住所、氏名には必ずフリガナを振ってください。

ここに掲載されている商品の販売期間は6月8日までです。それ以降は電話で在庫の確認をしていただきますようお願い致します。

## ハード・周辺機器

●NEO・GEOCDZ
価格:20,790円
送料:G(送料一覧表参照)
商品番号:H-NCZ-03
SOLD OUT！

●NEO・GEOCD
価格:34,440円
送料:G(送料一覧表参照)
商品番号:H-NC-02
SOLD OUT！

●ネオジオCD　専用コントローラー
※ハード3機種とも使用可能
価格:1、890円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CNT-02
ネオジオCDやCDZに付属されているパッドタイプのコントローラー。

●ネオジオCD　コントローラープロ
※ハード3機種とも使用可能
価格:4、095円
送料:C(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CNT-03
ネオジオに付属されているコントローラーの小型版。使いやすい。
SOLD OUT！

●RFコンバーター
※ハード3機種とも使用可能
価格:2、730円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CNV-01
ビデオ端子がついていないテレビで遊ぶのに必要なアイテム。

●RGBケーブル
※ハード3機種とも使用可能
価格:2、310円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-CAB-01
21ピンのRGBマルチコネクタつきのテレビへ接続するために必要なアイテム。画質は最高。

●ネオジオCD　ステレオAVコード
※ネオジオCD、ネオジオCDZで使用可能
価格:1、260円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-SAV-01
音声端子が2つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。CD、CDZに付属されている。

●モノラルAVコード
※ハード3機種とも使用可能
価格:1、260円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-MAV-02
音声端子が1つとビデオ端子が1つあるテレビに接続するのに必要なアイテム。ネオジオに付属されている。

●ネオジオCD ACアダプター
※ネオジオCDのみ使用可能
価格:3、675円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-ADP-02
ネオジオCDに付属されている電源アダプター。

●ネオジオCDZ ACアダプター
※ネオジオCDZのみ使用可能
価格:3、675円
送料:D(送料一覧表参照)
商品番号:PA-ADP-03
ネオジオCDZに付属されている電源アダプター。
SOLD OUT！

## サムライスピリッツ タペストリー

在庫僅少



5種類1セット
※閑丸のみ別サイズ

価格:3、150円
送料:F(送料一覧表参照)
商品番号:TP-SAM-01
サイズ:A2（594mm×420mm）

## ネオジオウォッチセレクション

価格:各1、995円
送料:E(送料一覧表参照)
商品番号:WA-NG-01




④餓狼伝説
⑤サムライスピリッツ

希望の番号を必ず明記してください。

①番、②番、③番は売り切れです。

## ネオジオステッカー



価格:2、310円
送料:C(送料一覧表参照)
商品番号:ST-NG-01
サイズ:タテ150mm×ヨコ70mm

KOF2枚、餓狼3枚の5枚1セット。

## ナコルルコスチューム

上着、ズボン、リボン、手甲、帯の5点セット。

価格:52、290円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:CS-NAK-01
サイズ:M・L
（希望サイズを必ず明記）

※チチウシは含まれておりません。



## リムルルコスチューム

上着、ズボン、ハチマキリボン、手甲、帯の5点セット。

価格:52、290円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:CS-RIM-01
サイズ:M・L
（希望サイズを必ず明記）



## キャラクターシューズ

●ナコルル靴
商品番号:SH-NAK-01
●リムルル靴
商品番号:SH-RIM-02
価格:15、750円
送料:F（送料一覧表参照）
サイズ:23.5cm・24.5cm
（希望サイズを必ず明記）



## 草薙　京ジャケット

価格:36、540円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:J-KYO-01
サイズ:S・M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

## 草薙　京グローブ

フリーサイズ

価格:10、290円
送料:E（送料一覧表参照）
商品番号:G-KYO-01



## 草薙　京ピンバッチセット

価格:1、050円
送料:B（送料一覧表参照）
商品番号:B-KYO-01



## 八神　庵ジャケット

価格:31、290円
送料:G（送料一覧表参照）
商品番号:J-IOR-02
サイズ:M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）

## 八神　庵ロングシャツ

価格:20、790円
送料:F（送料一覧表参照）
商品番号:L-IOR-02
サイズ:M・L・XL
（希望サイズを必ず明記）



※上記の商品は通常より発送が遅れる場合がございます。

| 送料（手数料）一覧表 |
| --- |
| A=いくつでも100円 |
| B=いくつでも300円 |
| C=1セット100円、2セット以上200円 |
| D=2セットまで500円、3セット以上800円 |
| E=1セット500円、2セット以上900円 |
| F=1セット1、000円、2セット以上1、500円 |
| G=1セットにつき1、000円 |

送料（手数料）一覧表が新しくなっておりますので、お間違えのないようご注意ください。なお送料の異なる商品を一括で注文される場合は、1番高い送料のみで結構です。

### 通信販売利用時の注意

●商品の購入には現金書留か、郵便振替をご利用ください（『申込方法』参照）。
※定額小為替、銀行振込、ハガキ、電話などでのご注文は受けつけておりません。
●商品の表示価格は、すべて消費税込みの価格です。
●在庫僅少の赤印のある商品は、必ず注文する前に在庫の確認をしてください。
●編集部に届くまで、現金書留は2～3日、郵便振替では5～6日かかります。
●代金が届いてから商品の到着までには、2～4週間ほどかかります。あらかじめご了承ください。
●お届けした商品が注文と異なっていた場合、または不良品か配送中に破損した場合は送料当社負担で交換致します。その場合、破損状態を明記して、宅急便か郵便小包の『料金着払い』をご利用のうえ、すみやかにご返送ください。交換のお手続きは、商品が到着してから10日以内にお願い致します。
●金額はくれぐれもお間違いのないようにお願い致します。送料等の関係からおつりなどは返却できませんので、あらかじめご了承ください。

通販に関するお問い合わせはこちらまで。
【通販専用電話番号】
ネオジオフリークサービス部
☎03－5395－9513
受付け時間　PM1:00～PM5:00(土日、祝日を除く)



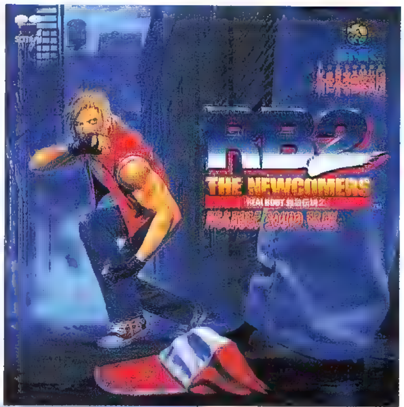

※実際の商品とはロゴ等若干異なる場合があります。

# 最新音楽 CD & VIDEO

## CD 『RB2』アレンジCD 2曲のボーカルが魅力！

### リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS -ARRANGE SOUND TRAX-

SNK 新世界楽曲雑技団




全国○万人のアレンジCDファン（?）のみなさま、お待たせいたしました！『RB2』のアレンジCD、ついに登場です♡

このCDには、何と隠しキャラのアルフレッド君の曲も、アレンジバージョンでしっかり収録されています。そんでもって、テリーや香緋の歌まで聴けるんだから、もう買うしかないぞ！

『餓狼』シリーズの新しい世界を、存分に味わってね！

●5月20日発売
2,940円
CD：PCCB-00316
発売元：ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
予約特典：スーパーピクチャーCD

### ディレクターノーツ

素晴らしい〜!! えー、いきなりすみません。でも今回のアレンジ盤は、この一言に尽きます。全9曲と、曲数こそいつもより少なめですが、本当に秀作ぞろいなんです。

SHA-V、SHIMIZといったお馴染みのメンバーが、もちろんいつも素敵な曲を書くんですが、今までになかった芸風（?）の曲にもチャレンジしていて、それが笑っちゃうくらい見事にはまっています。

新世界楽曲雑技団の〝NEWCOMER〟ともいうべきアレンジ盤初登場メ、バーも、新人らしからぬ（?）大活躍、強力な先輩諸氏に負けじと頑張ってくれました。

そして、彼らのアレンジを強力にサポートするのが、DJステーションライブのメンバーの演奏です。もう至れり尽くせりこりゃたまらん！です。

ボーカル曲は2曲。歌曲としては初登場のテリー・ボガード曲を橋本さとしさん。そして、金月真美さんが、新キャラ李香緋曲を歌ってくれています。

どの曲をとっても、思わず耳を疑ってしまうような(?)本当によい曲ばかり。制作に関わったどのスタッフも大絶賛。あえてくり返しいいますが、このアルバムを聴きのがしたら、絶対後悔します!!

## CD 新旧キャラが大活躍！ドラマCD早くも発売

### リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS ドラマCD

SNK

今月放送中の『RB2』ラジオドラマが、早くもCD化するぞ！

いつも通りのラジオで聴けなかったストーリーに加え、CDオリジナルの『裏ドラナイト』もばっちり収録！あのキャラを演じる○○さんの秘密が今暴かれる…（笑）!?

●6月3日発売
2,940円
CD：PCCB-00318
発売元：ポニーキャニオン/サイトロンレーベル

※ジャケットは製作中です。

### ディレクターノーツ

ついにやってきました!!『リアルバウト餓狼伝説2』のドラマアルバムが!!! 今までドラマ化されなかったのが不思議なくらいの、「お待たせしました」作品です。

主役のテリーに加え、新キャラの〝李香緋〟、〝リック・ストラウド〟が登場。

その他にも、ギース、マリー、ボブ…と、いつものメンバーが出演。楽しく、パワフルなドラマになりました。

SNKのファンなら、そして『餓狼伝説』シリーズのファンならば、ゼヒ聴いて欲しいCDだ〜!!

### CAST&STAFF

テリー・ボガード…橋本さとし
リック・ストラウド…タニー山口
李香緋…金月真美
ブルー・マリー…生駒治美
ギース・ハワード…コング桑田
ボブ・ウィルソン…森川智之
ティナ…麻見順子
不知火舞…曽木亜古弥
演出…千葉 繁
脚本…滝本正至

## CD 64レースゲーム第2弾オリジナルCD登場!!

### オフビートレーサー！ -ORIGINAL SOUND TRAX-

SNK 新世界楽曲雑技団

HN64第3弾、『オフビートレーサー!』の登場です。

前作『ラウンドトリップRV』を凌駕した（多分）、素晴らしい音楽です♡ 車に乗る時に聴くと効果倍増かも!?

●6月3日発売
1,890円
CD：PCCB-00315
発売元：ポニーキャニオン/サイトロンレーベル
予約特典：スーパーピクチャーCD

※ジャケットは製作中です。

### 収録曲

1. Off Beat Racer
2. Ranking
3. Select
4. Hong Kong Funk
5. Descarga
6. Paving Stone
7. Reckless
8. Wing Road
9. Goal
10. Name Entry
11. Long Way
12. Game Over
13. S.E. Edit Version
14. Voice Collection
15. S.E. Collection

# NEO·GEO FREAK
# 読者プレゼントコーナー

## 1

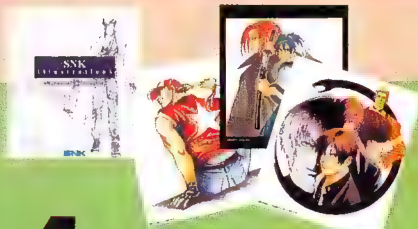

リアルバウト
餓狼伝説2
THE NEWCOMERS
ポスター/5名(SNK)

## 2


ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 ネオジオCD版ソフト/5名(SNK)

## 3


八神庵
等身大ポップ
/3名(SNK)

## 4


SNK Illustrations
(非売品)/10名(SNK)

## 5


〜幕末浪漫〜
月華の剣士
ネオジオCD版ソフト
/5名(SNK)

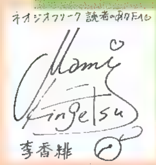
## 6
サイトロンメディアホルダー/5名
(サイトロン&アート)



## 7
リアルバウト餓狼伝説スペシャル
DOMINATED MIND
体験版ソフト/20名
(SNK)



## 8
金月真美サイン色紙/
5名



## 9


SNK Characters
Sounds Collection Vol. 5
KOF'97キャラクターズドラマ
SPECIAL EDITION
/3名(サイトロン&アート)

## 10


熱闘リアルバウト
餓狼伝説SPECIAL
ゲームボーイソフト/3名
(タカラ)

## 月刊4コマFREAK
作・画/坂崎拓海






### 応募の決まり

綴じ込みハガキにご希望のプレゼント番号・住所・氏名・年齢・職業・電話番号そしてアンケートへのお答えを記入のうえ、50円切手を貼って投函してください。

締切りは6月9日必着。発表は8月号(7月9日発売)誌上。

### ネオジオフリーク4月号プレゼント当選者発表

①〜幕末浪漫〜月華の剣士 ネオジオCD版ポスター
小野塚洋介・新潟県/薄井健吾・広島県/有賀祥泰・大阪府/木藤俊一・長野県/渡辺翔・兵庫県

②KOF WORLD CALENDAR
奈良弥生・秋田県/山本徒夢・福井県

③ザ・キング・オブ・ファイターズ'97フラッグ
白鳥智博・東京都

④〜幕末浪漫〜月華の剣士 非売品クリアファイル
松本繁人・茨城県/是永利文・長崎県/飯田慎子・愛知県/今村研文・長崎県/戸部千里・福島県

⑤西川葉月サイン色紙
小倉裕・千葉県/長田光司・静岡県/山口集子・岡山県

⑥NEO・GEO DJ Station Live'98 声優サイン色紙
仮屋政彦・千葉県/佐藤廣美・宮城県/石井みづ紀・山形県/高橋悠・新潟県/島村大二・和歌山県

⑦データイーストカレンダー
千葉悠司・静岡県/野村太作・大分県/多久和功一・山口県/出雲和彦・栃木県/上野徹・愛知県/小林美貴子・三重県/西本浩史・神奈川県/石井美奈・東京都/松村恒・兵庫県/長澤史法・宮城県/他10名

⑧覇王丸ステッカー
武富里香・福岡県/竹谷直揮・奈良県/杉田敏晴・富山県

### DJステーションTシャツ当選者発表

大坊由子・岩手県/高橋美栄子・埼玉県/川上美智子・東京都/渡辺政夫・埼玉県/岡田拓也・愛媛県

以上のみなさん(敬称略)が当選です。おめでとうございます。

# NEO·GEO FREAK 7月号予告

次号は6月9日発売　定価590円(本体562円)

## リアルバウト餓狼伝説2 THE NEWCOMERS
全キャラ対CPU戦攻略

## メタルスラッグ2
ハイスコアへの道

## ブレイジングスター
ステージ6攻略

◆特集Ⅰ
KOF
データランキング③

◆特集Ⅱ
第4回イラスト講座
講師/坂崎拓海

◆キャラクターテキスト
アンディ・ボガード
(餓狼伝説シリーズ)

◆声優連載コラム
生駒治美～碧い砂時計
安井邦彦～遊びは終わりだ!!
野中政宏～へへ、燃えたろ?

(内容は都合により変更になる場合があります)


NEO・GEO FREAK　6月号
第4巻第6号　通巻第37号
1998年6月1日発行(毎月1回・1日発行)
定価590円(本体562円)

●発行所/株式会社[illegible]
〒170-8427 東京都豊島区[illegible]
出版営業TEL03-5992-2051
広告営業TEL03-5992-2052
●編集部/株式会社[illegible]
[illegible]
●発行人/[illegible]
●編集人/[illegible]
●副編集長/[illegible]
●編集スタッフ/[illegible]上原朋之、五十嵐由美、[illegible]
●攻略スタッフ/[illegible]DSP[illegible]マス兄弟
●制作スタッフ/田原[illegible]
●制作協力/PRIMARY GRAPHICS[illegible]APO DESIGN[illegible]
●[illegible]
●広告営業部/[illegible]
●印刷/[illegible]印刷株式会社
●協賛/株式会社[illegible]


## 超!編集後記

●今年は1月からずっと環境整備に大忙し。営業に企画に制作に人事に…会議2、面接2、それから捜索・捕獲…。いつも寝てばかりって、みんなが寝てる間も仕事してるんだゾ!!　(勝俣)

●探していたスナフキンのストラップをゲット！　あ、生駒さんとお揃いだ。家ではジークジオンな日々。でもまだグフが出ねぇ。そうそう、やっとネコに鈴を付けました。ニャン。　(新井)

●梅雨もまだなのにすっかり腐りまくりの今日この頃。原因は色々あるケド、最大級は隠密の君かしらん?　早く再生しないとマジ、ヤバイってカンジかも♡　海はいいなぁ～、ボロン♪(林)

●何か今回、私のイメージが誤解されて伝わらないか心配です。確かにメガテントレカの南条くんを6枚持っていますが。関係ないって。…あ、来月のキャラテキスト、アンディだ♡(脇田)

●何げに実は3ヵ月振りの後記。そう、私は締切り破り常習犯…ごめんなさい。そして絶望に閉ざされまくってるこの頃。救いは光と共にあるそうなんで、もちっと頑張ってみよっかな♡(片山)

●こんだけ忙しかったんだからGW遊ばせてくれるわよね。レブスもサクラ2も未開封だし。ね。ところで失恋大決定の私の心を癒すのはポケットピカチュウ。…シェイクしてます。(田原)

●今年の「人名辞典」は、努力が実って普通にまとめてもらえたわ。一応言っときますけど、私本当はあんなキャラクターじゃないんですよ。ふざけてるだけなんだから。以上です。(稲葉)

●迷宮で瞑想中に捕獲されてしまったのですが、その節はみなさんすみませんでした。でもさ、サクラ2もホームページ作成も手が付かずで人類保管計画は未だ未完成…　気持ち悪い　(小野)

●会社のMacはいつも調子が悪い。すぐにエラー起こすし、フリーズも頻繁に起こす。あげくの果てにはディスクを壊しやがる。でも怒れないのデス。Macの名前が名前だから♥　(上原)

●ハムスターを飼いはじめた♡　ジャンガリアンのメスだから"ジャン子"(そのまんま)にしたら、田原さんに"チャンコ"にされてしまった(泣)。…でも今はすっかり定着…。(五十嵐)

●久々だな、後記。友達に「あんた辞めたの」などと散々いわれましたが、まだいましゅ。大人になんかなりたくねぇ！　早く迎えにきて、ピーターパン!!　短い人生、ヒマはない。(蒲地)

●次回の記念号特集は「田原語大辞典」に決定(希望)。『乳しぐれ(舞の技名)』『おやじD(技コマンド)』など既知に富んだ用語満載。って、^の用語の意味が分かる人、いる?　(森)

●大会に向けてRB2やりまくり…と思っていたら、オラタンも楽しくて困っとります。現時点では自機(ライデン)を操作することも満足にできないけど、それでも楽しいっす。　(JK)

●なんだよ!?　みんなして大会参加かよ～、おい！　つーか、暇があれば俺も参加しようかな?　って言っても、超絶なまっているので結果は知れてるけどね。でもモだけは殺したい。(鷹)

●RB2全国大会、参加する予定。最近ゲーセン離れしてた俺だけど、RB結構面白いので対戦やってるぞぉ。大会は手堅くボブか崇雷で…クク。0+ナトリウム15mgは糖尿。　(モリスケ)

●NF3周年でっすぅ～♡　鶴は千年、亀は万年、ちなみに花見で僕3才♡　上野公園で対戦台(花見団体&会場)に乱入ヘッブバーン！　餅ベーションは無銭飲食、酒池肉林♡　(ゆーち)

●ブレイジングスター死亡。あんなスコア、オレには出せねぇ。まぁ細々と続けるつもりだけど。RB2の大会、オレもボブ使っていいんだろ?　でも投げからのA級ムズい。　(DSP)

ネオジオフリーク編集部の

# KOF'97関連書籍・ムック




## KOF'97 ～アンソロジー

### KOF'97の小説５話を収録

◆京、庵、ちづるの３人が織り成す「Burn　Effect～宿命の炎」、京と真吾の学園ドラマ風物語「デビュー」、社の生きざまを描く「星を射る者」他全５話を収録。文は臼井之英、倉田三世他。イラストはRURU、桜城やや。

判型：新書判／頁数：208P／
定価：本体860円＋税

## KOF'97 完全攻略マニュアル

### 最強・NF編集部攻略陣によるKOF'97攻略

◆キャラ別基本性能、必殺技&通常技解説、対CPU基本戦法、対CPU戦攻略、対人戦攻略、連続技、キャンセル表の他、システム応用解説、ピンチ時の対処法等、ネオジオフリーク編集部攻略陣がパーフェクトに攻略。KOF'97のことならこれ１冊で完璧。

判型：AB判／頁数：192P／
定価：本体1,650円＋税







## KOF'97 キャラクターブック

### KOF'97のグラフィックを網羅した完全保存版

◆各キャラの通常技、特殊技、必殺技、超必殺技の他、ダウン回避、パワー溜め等のシステム系動作、さらに設定原画、開発インタビュー、キャラボイス、オープニンググラフィック等を網羅した完全保存版。

判型：Ａ４判／頁数：160P／
定価：本体1,800円＋税



編集・制作：月刊ネオジオフリーク編集部／発行：株式会社　芸文社

ここに掲載されているKOF'97関連の書籍・ムックをご希望の方は、お近くの書店でご注文ください。

# KOF'94～'97に登場した全キャラのグラフィック＆設定資料が1冊の超豪華な完全保存版に!!

# 『KOFキャラクターズ』

## 4月27日、NF編集部より緊急発売!!



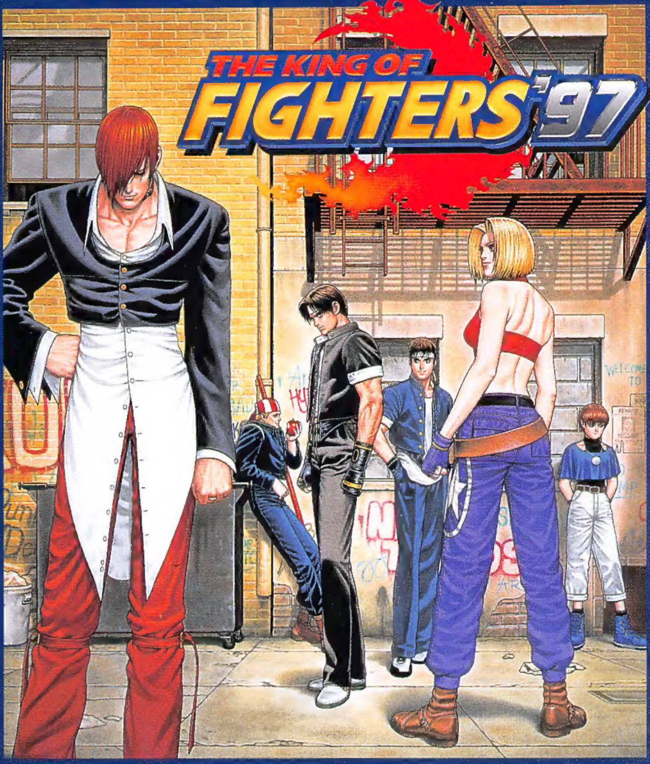




KOFシリーズに登場した全45キャラを完全網羅したNF
別冊『KOFキャラクターズ』の発売が決定!!
イラスト、必殺技、衣装、勝ち負けポーズ等のグラフィックの
他、ボイス＆メッセージや設定原画等の資料集を収録!
KOFのキャラクターの事ならこれ1冊でOKという
超豪華な完全保存版だ!!
ファンならずとも"絶対に買い"のオススメ品!

# KOFファン必携の1冊!!






判型：AB判／頁数：128頁／予価：2,200円＋税
発行：芸文社　企画・制作：ネオジオフリーク編集部

## 好評発売中!

NF攻略陣による最強攻略本!!
**侍魂～サムライスピリッツ～完全攻略マニュアル**
◆判型：AB判／頁数：128頁／￥1、700＋税




〝オロチの血〟の謎に迫る!!
**KOF～オロチ完結編**
◆判型：AB判／頁数：128頁／￥1、600＋税




※ここに掲載されている書籍・ムックをご希望の方は、お近くの書店でご注文ください。

月刊ネオジオフリーク NEO·GEO FREAK
1998年6月1日発行（毎月1回・1日発行）第4巻第6号／通巻37号
定価590YEN 芸文社
雑誌07225-6
T1107225060594

